シニカルポップ ダンジョンシアター
迷宮キングダム サプリメント
¡MAKE YOU KINGDOM!!¡

シティアドベンチャー
CITY ADVENTURE



河嶋陶一朗ほか・冒険企画局

HOBBY BASE®

迷宮キングダムサプリメント

シティアドベンチャー CITY ADVENTURE



本書は？

本書は、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）』をサポートするサプリメントです。この商品は『迷宮キングダム』がないと遊ぶことができません。また、『げっちゅー★キングダム！』、『百万迷宮大百科』、『迷宮クロニクル』シリーズ（ともにHOBBY BASE刊）などをお持ちであれば、より楽しく遊ぶことができるでしょう。

※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

キミはこの50人の国民を治めることができるかッ!?

コミック「Open Dice Kingdom」

速水螺旋人による人気コミック、『オープンダイス・キングダム』を収録！　このサプリメントを使えば、コミックのような冒険を行うことができるぞ！

シティアドベンチャールール

自分たちの王国を舞台にした、王国内での冒険を行うためのルールが収録されている。国民が次々引き起こすトラブルを解決しよう。

NPC

王国に住む50人の民を収録！　50人分のシナリオソースがついているので、読み応え満点、個性豊かなイラストにも注目だ！　困ったときのNPC集としても使えるぞ。

買ってすぐに遊べるシナリオやシティアドベンチャー専用キャラクターシートなどなど付属した魅惑のファンブック！　情報収集やNPCとの交流が中心の、一風変わった『迷宮キングダム』をお試しあれ♪

価格：2500円
（本体2381円+消費税119円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®

迷宮キングダムサプリメント
MAKE YOU KINGDOM!!

シティアドベンチャー
CITY ADVENTURE

シティアドベンチャー

本書は、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）』をサポートするサプリメントです。この商品は『迷宮キングダム』がないと遊ぶことができません。また、『げっちゅー★キングダム！』、『百万迷宮大百科』、『迷宮クロニクル』シリーズ（ともにHOBBY BASE刊）などをお持ちであれば、より楽しく遊ぶことができるでしょう。

＊本書のルールを使用する場合、GMの許可が必要である。



CONTENTS

ごあいさつ

本書のテーマは、タイトル通り都市での冒険を扱ったものです。とはいえ、百万迷宮といえばすべてが迷宮。なので、都市が舞台といえどもダンジョンものなのです。ああ、ややこしい。王国なんだけど迷宮、迷宮なんだけど王国という、天の邪鬼で魅力的な世界で、たまにはゆる〜い冒険を楽しんでみてください。本書はそれを全力でサポートします！

シティアドベンチャー
平成18年8月19日 初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中 昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷

■スタッフ
●編集
HOBBY BASE 土屋循
冒険企画局 河嶋陶一朗
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●NPC・シナリオソース作成
河嶋陶一朗（冒険企画局）
魚蹴（冒険企画局）
dcz
暗転丸
●シナリオ
池田朝佳（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
岡本晃
NPC：
落合なごみ（冒険企画局）
速水螺旋人
うっかり
吉井徹
コグレ
菊地且典
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）
中川奈緒美（冒険企画局）

迷宮キングダム　国民管理シート

シニカルポップ ダンジョンシアター
迷宮キングダム
(MAKE YOU KINGDOM!!)



王国名

総人口	国力の最大値

■《民》のPCへの《好意》と《敵意》を記入してください
■ゲーム終了時に、《民》の《好意》や《敵意》の合計値が、自国の国力の最大値を超えている場合、自国の国力の最大値と等しくなるように、それぞれの《好意》や《敵意》を減少して、数値を調整してください

国民名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	
国民名	/	/	/	/	/	/	

City Adventure

シティアドベンチャー

rules

これから始まるルールは、自国を舞台にした小冒険を扱うものである。国民が次々引き起こすトラブルを解決するのだ！

王国内での小冒険（シティアドベンチャー）

『迷宮キングダム』は、迷宮内にある自分たちの王国を成長させるRPGである。基本ルールでは、自国の領域の外にでかけ、新たな領土や国内では手に入らない様々な資源を獲得するための冒険が主なものだった。これらは、モンスターやトラップといった脅威をいかに取り除くかが重要なものであった。

しかし、すべてが迷宮と化した百万迷宮では、自分の王国といえども完全に安全というわけではない。小規模な迷宮化現象や怪物の襲撃、住民同士のトラブルなど、様々な問題が起こる可能性は多い。そうしたトラブルをうまく解決するのもランドメイカーのつとめである。このサプリメントでは、そうした冒険――王国内での小冒険を扱うためのものである。

一般的に自国の《民》たちから情報を収集して、問題の解決方法を探すというものである。冒険を通じて得られるのは、キャラクターのレベルアップではなく、《民》との交流や王国の成長などだ。

本書を使用する場合

王国内の小冒険を行う場合、《民》は基本的に本書に収録されている50人のＮＰＣの中から使用するのがのぞましい。ただ、すでに始まっているキャンペーンに本書のルールを導入したり、オリジナルにこだわりたい場合は、本書のp13にあるＮＰＣ名前表とＮＰＣ個性表などを使って、《民》全員分の設定を、自分たちで新たにつくることもできる。その場合、国民管理シートを使って、新しくつくった国民の名前や設定を管理すること。

●人数の調整

ランドメイカーの数によって、初期の《民》の数は変動する。本書のＮＰＣを使用する場合、ランドメイカーの数に応じて、いくつかのＮＰＣを《民》から外さなければならない。外すときの優先順位は、コリン（3）、ナンキチ&ニーミ（50）、ボレロ（7）、スベスベ（49）、コンラート（4）、ダイナ（40）の順番に行う。反対に、《民》が増えるイベントが発生したときは、外すときの優先順位とは逆順に、《民》が増えていく

行為判定の変更

王国内での小冒険では、絶対成功の処理を変更する。行為判定により絶対成功が発生すると、自動的に《気力》を２点獲得することができる。ただし、判定に使用した⚅の目を、さらに《気力》に変換することはできない。

準備フェイズ

初めて王国内での小冒険を行う場合、準備フェイズに、通常の処理に加えて、下記の処理を行う必要がある。

●《民》との関係を決める

国民管理シートを使って、自分のＰＣと特別な関係にある《民》を決定する。本書のＮＰＣを使用する場合、ＧＭは、各ＮＰＣのページをコピーして、イラスト部分を切り取って、プレイヤーたちに見せるとよい。ビジュアルを見ながらの方が、この国にどんな《民》がいるか理解しやすい。おおまかにでも《民》が把握できたら、各プレイヤーは、《民》の中から１人を選び、人間関係表を使用して自分のPCとその《民》の関係をランダムに決定する。そして、自分のPCに対するその《民》からの《好意》を１点上昇させる。《民》は、《好意》と《敵意》を持ち、属性は存在しない。PCの《配下》になっているときのみ、そのプレイヤーが属性を自由に決定できる

●人物創造の変更

《感情値》を決定する際、宮廷のメンバーではなく、王国のＮＰＣに《感情値》を持つことができる。その場合、好きなＮＰＣ１体を選び、そのＮＰＣに対するランダムな《好意》を１点上昇させる

●王国創造の変更

本書のＮＰＣを利用して、逸材を選出する場合、ペリエが逸材となる。ペリエは、医者の逸材となる

●シナリオ作成の変更

王国での小冒険を行う場合、ＧＭは、本書のp14～15にあるガイドラインを参照してシナリオを作成すること

●《民の声》と王国のハプニング

ゲーム中、《民の声》が一定以上減少すると自国に不幸が訪れる。下記のような状態の時、ＧＭは好きな王国ハプニング表を選び、王国の代表は、２Ｄ６を振って、その結果を適用すること

・《民の声》が、そのゲームに参加しているランドメイカーの数以下になった

・《民の声》が、そのゲームに参加しているランドメイカーの数以下のとき、《民の声》が減少した

人間関係表 1D6

ダイス	結果
⚀	血縁関係、親戚
⚁	友人、趣味が同じ
⚂	恋人、夫婦、許嫁
⚃	ＰＣに片思いしている
⚄	互いの秘密を共有している
⚅	昔いろいろあった

コラム

大原則

『シティアドベンチャー』のルールは、GMの柔軟な運用を前提としてつくられている。通常の『迷宮キングダム』が、ルール通り運用することで百万迷宮という不条理な世界をかいま見ることだとすれば、『シティアドベンチャー』はGMやプレイヤーの語りたい世界に合わせて、ルールの解釈を広げるゲームだ。GMはルールに縛られることなく、奔放に王国の風景やそこに住む《民》たちを描き出し、プレイヤーたちに自分の考える百万迷宮という世界を体験させてあげて欲しい。また、プレイヤーたちも同様に、いつものルールの枠から少しだけはみ出して、様々な行動を試してみて欲しい。『シティアドベンチャー』では、時としてルールよりもGMの思い描く「世界の常識」の方が優先されるのだ。

王国フェイズ

Kingdom Phase

rules

王国内での小冒険でも、やはり最初は王国フェイズから。冒険の準備をしっかり整え、次の調査フィイズに備えるのだ！

王国フェイズの流れ

王国内での小冒険において、王国フェイズは事件の発端を扱うフェイズになる。

王国内での小冒険では、王国フェイズは、「プロローグ」、「円卓会議」、「行動の処理」の順番に行う。宮廷全員の行動が終了すると、王国フェイズは終了し、調査フェイズになる。

プロローグ

王国フェイズが始まったら、GMは今回のシナリオの背景や状況を描写する。またGMは、プロローグの最後に、そのシナリオの目標を明確に宣言するのが望ましい。

円卓会議

プロローグの内容をふまえて、各PCは今回の冒険について話し合う。王国フェイズの円卓会議では、編成会議、予算会議を行う。探索会議は行わない。予算会議については、『迷宮キングダム』の基本ルールブック、『げっちゅー★キングダム！』などと同様に処理を行うこと。

●編成会議

基本的に基本ルールブックと同様に処理を行う。ただし王国内での小冒険では、《配下》に編成した《民》が誰かを選んでおく必要がある。本書のNPCを使用しており、各NPCのページをコピーして、イラスト部分を切り取っているなら、編成した《民》を手元に置いておくとよいだろう。このとき、編成したPCと《民》の間に、互いに対する《好意》があった場合、特殊なルールを使用する。このルールを《臣従値》と呼ぶ。

●臣従値

PCと《配下》の間に、互いに対する《好意》があった場合、その《好意》の低い方の値を《臣従値》と呼ぶ。この値を持つ《民》を《配下》にした場合、《配下》欄に《臣従値》をメモしておくこと。《臣従値》を持つ《民》は《配下》として使用するとき、1人で［臣従値+1］人分として数える。

PCは、自分の《配下》が減少する効果の対象になったとき、どの《民》が対象になったかを選択しなければならない。そのとき、《臣従値》が1点以上になっている《民》が対象になった場合、《臣従値》から減少していく。減少した《臣従値》は、《民》や《配下》を回復させる効果の対象になった場合、回復させることができる。また、《臣従値》を持つ《民》が生きてさえいれば、ゲームが終了すると《臣従値》は、最大値まで回復する

コラム

《配下》とNPC

本サプリメントに掲載されているNPCを使ってゲームを遊ぶ場合、シナリオ上、どうしてもPCと常に同行するとまずいNPCが発生することがある。そういう場合、そうしたNPCは体調不良などを理由に召集に応じなかったり、そもそも失踪していることにするとよいだろう。PCもできるだけ《臣従値》が高いものを《配下》編成したいだろうが、彼等には彼等の事情がある。そんな事情を調査したり、慮ったりして相手との距離を縮めるのが、『シティアドベンチャー』のそもそもの目的なのだ

行動の処理

王国内での小冒険では、王国フェイズにPCはそれぞれ1回ずつ下記の行動のいずれかを行うことができる。全員が行動済みになったら、調査フェイズになる。

●情報収集

この行動を行うと行動済みになる。自分の《配下》を使って、自国の情報を収集する。好きな部屋1つを選んで、〔才覚〕で難易度9の判定を行う。成功した場合、その部屋の遭遇で設定されているNPCの名前をGMから教えてもらうことができる。この判定に絶対失敗すると、その《配下》は、この冒険では《配下》から外れ、王国での生活に戻る。また、情報収集は絶対失敗しない限り、判定を継続することもできる。情報収集を継続する場合、2回目以降は、判定を行うたびに難易度が1点ずつ上昇していく

●散策

この行動を行うと行動済みになる。王国内を散策して、国内状況を視察することができる。好きな王国内の小冒険散策表を選んで、D66を1回振って、その結果を適用すること

●アイテムの作成

この行動を行うと行動済みになる。アイテムのデータを見て、そのアイテム作成に必要な素材がそろっていれば、それを消費してアイテム1つを作成することができる（アイテムの素材欄に素材の数が書いていない場合は、1個の素材が必要なことを表す）。必要な素材がそろっていれば、1度に複数のアイテムを作成することができる。ただし、宮廷の空いているアイテムスロットの数を超えてアイテムを作成することはできない

●スキルやアイテム、施設を使う

この行動を行うと行動済みとなる。同じ国にいるものを対象として、タイプが支援か計画のスキルやアイテム、施設を使用できる

●協調行動

この行動を行うと行動済みとなる。自国にいるキャラクターに対して、協調行動を行うことができる

●簡単な質疑応答を行う

居場所の分かっているNPCに対して、簡単な質疑応答を行うことができる。簡単な質疑応答なら、行っても行動済みにはならないが、長い説得や尋問を行うと行動済みとなる

●アイテムの受け渡し

自国にいるキャラクターと、アイテムや素材を好きな数だけ受け渡しできる

シティアドベンチャー

小冒険散策表

王国内での小冒険生活散策表 2D6

ダイス	結果
2	ハグルマ資本主義神聖共和国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、ハグルマ資本主義神聖共和国との関係が一段階悪化する
3	王国の活気にやる気が出る。《気力》1点を獲得し、もう一度王国フェイズに行動することができる
4	この国の評判を聞いて、旅人がやってくる。シナリオの目的を果たしたら、《民》が1D6人増える
5	旅の商人に出会い、昨今の相場を聞く。2D6を振り、その値をメモしておく。終了フェイズの収支報告のタイミングに、2D6を振る代わりに、その目が出たことにして相場を決定する
6	王国の主婦たちが井戸端会議に興じている。なにやら、生活用品が不足しているらしい。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「革」を消費すると、《民の声》が［〔生活レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「革」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
7	食料に対する不安をもらす民の姿を見かける。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「肉」を消費すると、《民の声》が［〔生活レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「肉」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
8	散策の途中、様々な施設が老朽化しているのを発見する。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「木」を消費すると、《民の声》が［〔生活レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「木」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
9	働き盛りの男性陣が、この国の行く末について話しかけてくる。年齢が16～39歳の男性の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
10	王国内で民とともに汗を流す。〔生活レベル〕で難易度9の判定に成功すると、［生産施設の数×1］MGを獲得する
11	「これ、便利だと思うんですけど」〔生活レベル〕で難易度11の判定に成功すると、1レベルの生活アイテム1個を獲得できる
12	王国内でたまっていた不満が爆発する。2D6を振り、内政系遭遇表の結果を適用する

王国内での小冒険文化散策表 2D6

ダイス	結果
2	千年王朝から使者が現れる。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、千年王朝との関係が一段階悪化する
3	民が祭りの準備を進めている。シナリオの目的を果たしていれば、収支報告のときに［収支報告時の《民の声》－ゲーム開始時の《民の声》］MGを獲得できる。ただし、数値がマイナスになった場合は、その分維持費が上昇する
4	あの人から目を離すことができない…… 宮廷から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する
5	老人たちとの話題に興じる。年齢が40歳以上の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
6	あなたの美しさを褒め称える女が現れる。女性の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
7	若い娘たちが、流行の衣装について楽しそうに話している。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「衣料」を消費すると、《民の声》が［〔文化レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「衣料」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
8	子供たちがあなたの足下にまとわりつき、お話をねだる。年齢が15歳以下の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
9	逸材があなたに指示を仰ぎに来る。逸材1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
10	王国内を訪れる旅人たちを見かける。〔文化レベル〕で難易度9の判定に成功すると、［憩いの施設の数×1］MGを獲得する
11	「ご無事をお祈りしております……」〔文化レベル〕で難易度11の判定に成功すると、1レベルの回復アイテム1個を獲得できる
12	外交上の問題が突如浮上する。2D6を振り、外交系遭遇表の結果を適用する

王国内での小冒険治安散策表 2D6

ダイス	結果
2	メトロ汗国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、メトロ汗国との関係が一段階悪化する
3	「つまらないものですが、これを冒険に役立ててください……」相場表でランダムに素材1種を選び、それを1D6個獲得する
4	王国の民と簡単なゲームに興じる。《気力》1点を獲得する
5	モンスターの民が無言であなたに頭を下げる。モンスターの《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
6	若者たちの有志が、街を発展させるため、諸外国のことを勉強したいと言い出した。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「情報」を消費すると、《民の声》が［〔治安レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「情報」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
7	王国周辺の迷宮化が進んでいる。対迷宮化結界を補強せねば…… ゲーム中に［総人口×1/10］個の「魔素」を消費すると、《民の声》が［〔治安レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「魔素」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
8	王国内の施設の稼働率が下がっている。整備が必要そうだ。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「機械」を消費すると、《民の声》が［〔治安レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「機械」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
9	この国が平和なことに女性たちが感謝を告げる。年齢が16～39歳の女性の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
10	王国の平和な光景を見て、手応えを感じる。〔治安レベル〕で難易度9の判定に成功すると、［公共施設の数×1］MGを獲得する
11	「迷宮のご加護がありますように……」〔治安レベル〕で難易度11の判定に成功すると、1レベルの探索アイテム1個を獲得できる
12	カーネルが活性化し、王国に災厄が訪れる。2D6を振り、災害系遭遇表の結果を適用する

王国内での小冒険軍事散策表 2D6

ダイス	結果
2	ダイナマイト帝国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、ダイナマイト帝国との関係が一段階悪化する
3	長老から迷宮の昔話を聞く。このゲーム中、自分のレベル以下のモンスターを倒すと、そのモンスターをモンスターの《民》にすることができる。この効果は、そのゲーム中1度だけ使用できる
4	毎日の散歩の成果が出て、身体の調子がよい。このゲーム中、《HP》の最大値が5点上昇し、《HP》が5点回復する
5	くだらないことで口論になる。宮廷の中から1人を選ぶ。互いに対する《敵意》が1点上昇する
6	兵士たちの訓練の様子を見るが、武装がやや乏しい。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「牙」を消費すると、《民の声》が［〔軍事レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「牙」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
7	旅人から隣国が軍備を拡張しているという噂を聞く。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「鉄」を消費すると、《民の声》が［〔軍事レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「鉄」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
8	近隣で凶悪なモンスターたちが大量発生しているという。ゲーム中に［総人口×1/10］個の「火薬」を消費すると、《民の声》が［〔軍事レベル〕×1］点回復する。終了フェイズの収支報告までに「火薬」を消費できないと、維持費が1MG上昇する
9	あなたの武勇を褒め称える男が現れる。男性の《民》1人を選び、そのキャラクターからの自分に対する《好意》が1点上昇する
10	隣国からの貢ぎ物が届く。〔軍事レベル〕で難易度9の判定に成功すると、収支報告のときに価格の（ ）内の数字が［領土の数×1］以下のレアアイテム1個を獲得する
11	「こんなものを用意してみました」〔軍事レベル〕で難易度11の判定に成功すると、1レベルの武具アイテム1個を獲得できる
12	夜盗が襲撃を行ってきた。戦力7の敵軍と戦争を行う。2D6を振り、簡易戦争表の結果を適用すること

調査フェイズ

Research Phase

rules

調査フェイズは、王国内の小冒険の中心となるフェイズである。自国を移動して民とふれあい、トラブルを解決しよう！

調査フェイズとは

調査フェイズとは、王国内での小冒険独自のフェイズで、通常の迷宮キングダムにおける「迷宮フェイズ」の代わりに行う。自国内を移動して、情報を集め、王国フェイズで示されたシナリオの目標を達成するのが目的である。

調査フェイズは、シナリオの目的を満たすか、宮廷が冒険の継続を断念すると終了し、調査フェイズは終了し、終了フェイズになる。

調査フェイズの進行

調査フェイズが始まると、プレイヤー全員は、そのクォーターに「移動」したい部屋を選ぶ。全員が移動する部屋を決定したら、GMは、GMの左隣のプレイヤーの「遭遇」と「行動」の順番で処理を行う。「行動」の処理が終了すると、次はその左隣……というように時計回りに処理を続けていく。

PC全員の「遭遇」と「行動」の処理が終了すると、GMはシナリオごとに規定されたシナリオムーブを行うことができる（行わなくてもよい）。シナリオムーブの処理が終了すると、1クォーターが経過する。

●警戒度とランダムエンカウント

王国内の小冒険では、ランダムエンカウントと警戒度のルールは使用しない。それに合わせ、亭主のジョブスキル【好人物】と芸能スキルの【宴】は下記のように変更する



好人物/Mood Maker

タイプ	対象	判定
常駐	自分	なし

このキャラクターの《配下》になった《民》は全員、このキャラクターに対する《臣従値》が1点上昇する。この効果は、そのゲームの間持続する

うまくみんなの気持ちをコントロールする力。世慣れた立ち居振る舞い、自信に満ちた表情、含蓄のある一言……あなたの一挙一動に、配下のみんなは安心する。初対面の人間でさえ「何となく」信頼してしまう力に満ちているのだ

S-J013　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI



宴/Carnival

タイプ	対象	判定
割り込み	単体	なし

誰かの行為判定を行うときに割り込んで使用できる。《希望》を好きなだけ消費する。消費した《希望》の数までの《臣従値》が1以上の《配下》が、その判定に対して、協調行動を行うことができる

お祭り気分で、みんなの力を一つにするスキル。心の通じ合った仲間同士、大いに盛り上がろう！　そうすれば、普段はできないようなことだってきっとできるはずだ

S-049　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

移動

移動のタイミングになったとき、全プレイヤーは、自分のキャラクターを行動済みから未行動の状態に戻す。その後、自分の移動した部屋を選択する。王国内での小冒険では、自国内なら一回の移動で好きな部屋に移動することができる。ただし、王国を出て迷宮に移動する場合は、基本ルール、もしくはシナリオごとに決められたルールに従う。その際、宮廷は固まって移動するのが望ましい。

遭遇

GMは、全員の移動先がが決定したら、自分の左隣のPCが移動した部屋から状況を描写すること。その部屋にGMが何らかの遭遇を用意していた場合には、描写の後、遭遇の処理を行う。GMはゲーム中、その進展に合わせて、即興で自由に遭遇を設定してもよい。

遭遇が用意されていない場合、もしくは遭遇が終了した後、その部屋にいるキャラクター全員は、その部屋で行動を行うことができる。部屋内にいるキャラクターの行動する順番は自由に決定してよい。

●戦闘の遭遇

遭遇で戦闘が設定されていた場合、GMは、設定されているモンスターをバトルフィールドの黒いエリアの好きな場所に配置する。次に、その部屋にいるPCを白いエリアの好きな場所に配置する。その後、この部屋にいない宮廷の中で戦闘に参加したいキャラクターは、〔探索〕で難易度9の判定を行うことができる。成功すれば、白いエリアの好きな場所に登場する。戦闘を行うキャラクターが決定したら、作戦判定を行い、通常の戦闘の処理を行う。

この部屋にいないキャラクターは、各ラウンドのはじまりから作戦判定を行う前なら、〔探索〕で難易度［9－経過したラウンド数］の判定を行うことができる。成功すれば、白いエリアの好きな場所に登場する。

戦闘の遭遇終了後、ほかの部屋から戦闘に参加するために移動してきたキャラクターは、たとえそのクォーターにほかの部屋で行動していたとしても、新たに行動を行うことができる

行動

王国内での小冒険中は、自分の行動の順番になったら、キャラクターは、下記のような行動を行うことができる。その部屋にいるキャラクター全員が行動済みになったら、左隣のPCがいる部屋の「遭遇」と「行動」の処理を行うこと。ただし、同じ部屋に複数のキャラクターがいたりして、すでに行動済みになっている場合もある。そうしたPCの順番は、飛ばして次のキャラクターの「遭遇」と「行動」を処理すること。

●捜索

GMの描写した人物、物体、現象などを調べることができる。〔探索〕で難易度9の判定を行うこと。成功すれば、それらに隠された情報が明らかになる。ただし、その人物や物体、現象に何の情報も隠されていない場合は、何も分からない。この行動を行うと行動済みとなる

●休憩

この行動は探索済みの部屋では行うことができず、この行動を行うと行動済みとなる。好きな能力値を選び、キャラクターシートのその能力値名の左横にあるチェックボックスに、チェックを入れる。その後、2D6を振り、その能力値に対応した王国イベント表の結果を適用すること。このとき、すでにチェックの入っている能力値を選ぶことはできない。4つの能力値すべてチェックが入ると、すべてのチェックを消すことができる

●召集

この行動を行うと行動済みとなる。居場所を知っている自国のNPCを好きなだけ選ぶ。〔魅力〕で難易度［9＋NPCの人数－そのNPCからの自分に対する《好意》］の判定を行う。成功すると、そのNPCが全員、自分のいる部屋に現れる。基本的に自分が《好意》を持っている、もしくは自分に対して《好意》を持っているNPCの居場所は分かるものとする。ただし、彼らが意図的にPCたちから隠れていたり（もしくは隠されていたり）、自国の中にいない場合はその限りではない

●命令

この行動を行うと行動済みとなる。その部屋にいるNPC1人を選ぶ。〔才覚〕で難易度［9＋そのNPCからの自分に対する《敵意》］の判定を行う。成功すると、そのNPCは他の部屋にいるキャラクターにアイテムや伝言を届けてくれる。また、GMがそのNPCが行うのに適切な行動だと判断すれば、それらを行ってくれる

●スキルやアイテムを使う

この行動を行うと行動済みとなる。同じ部屋にいるものを対象として、タイプが支援か計画のスキルやアイテムを使用できる（基本ルールと異なり、誰かが休憩を行っている必要はない）

●協調行動

この行動を行うと行動済みとなる。同じ部屋にいるキャラクターに対して、協調行動を行うことができる

●簡単な質疑応答を行う

その部屋にいるNPCに対して、簡単な質疑応答を行うことができる。簡単な質疑応答なら、行っても行動済みにはならないが、長い説得や尋問を行うと行動済みとなる

●アイテムの受け渡し

その部屋にいるキャラクターと、アイテムや素材を好きな数だけ受け渡しできる

適切な情報収集

王国内での小冒険のシナリオには、シナリオを進めるための様々な手がかりが設定されている。その手がかりには、シナリオによって、入手するための方法が設定されている。キャラクターが、ゲーム中にこの方法を行うことを、適切な情報収集と呼ぶ。GMの描写から、捜索の判定を行ったり、NPCに質疑応答をしたり、推理や考察を繰り返して、適切な情報収集を行うことが望ましい。しかし、時として昨日までの常識が簡単に覆される百万迷宮において、常識的な推理を行うことは難しいことも多い。そのため、ルールによって適切な情報収集のためのヒントを獲得することができる。そのためのもっとも、簡単な方法が、休憩による王国イベントである。

王国イベント

王国内での小冒険では、休憩を行うと、サイコロの結果によってランダムに様々なイベントが発生する。時として、イベントの結果、そのイベントが発生した部屋にアイテムやNPC、場所など特殊なオブジェクトが登場することがある。プレイヤーは、それらのオブジェクトをマップに書き込んでおくこと。マップに書き込んだ様々なオブジェクトは、GMやPCが干渉しない限り、そのゲームの間、その部屋にとどまり続ける。

王国ハプニング

調査フェイズに行為判定を行い、絶対失敗した場合、その能力値に応じて王国ハプニングが発生する。2D6を振り、判定に使用した能力値に応じた王国ハプニングを参照し、その結果を適用すること。

シナリオムーブ

シナリオムーブとは、シナリオごとに設定された特殊な行動である。GMは、シナリオムーブを使って、NPCを行動させたり、特殊なイベントを発生させたりすることができる。どのようなシナリオムーブがあるかは、本書のp14～15にあるシナリオ作成のガイドラインや、各NPCに設定されたシナリオソース、またはシナリオそのものなどを参照すること。

時間の経過

全員が行動の処理が終了し、GMのシナリオムーブが終了したら、1クォーターが経過する。PCのいる部屋が未探索だった場合、マップの各部屋に探索済みのチェックを入れ、時間カウンターを1マスチェックする。時間カウンターが4マスチェックされれば、1ターンが経過する。

ターンが経過したとき、そのターン内に【お弁当】や【フルコース】などの食事を食べていないキャラクターは、《HP》が1D6点減少する。この《HP》の減少は飢えと呼ばれる。飢えに陥ったPCは、次に食事をとらない限り、各クォーターが経過したタイミングで《HP》が1D6点減少し続ける。また、王国内の小冒険を開始してから3ターンが経過すると、1クォーターが終了するたびに《民の声》が1点減少する。

シティアドベンチャー

王国イベント表

王国才覚イベント表 2D6

ダイス	結果
2	悪魔的頭脳がさえ、自分のあまりの天才に震えが走る。〔才覚〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる
3	「王国の暮らしは我々におまかせくださいッ!」〔生活レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すれば、[〔生活レベル〕×1] MGを獲得する
4	「たまにはご褒美が欲しいなぁ」配下の者が、あなたに向かって期待するような目を向ける。《民の声》を1点減少するたび、《配下》の《民》1人のあなたに対する《好意》が1点上昇する(同じ《民》の《好意》を2点以上上げることはできない)
5	「これはちょうどよいところにいらっしゃいました」その部屋に何らかの施設があれば、この部屋のPCは食事を食べたことになる
6	事件の手がかりの書かれたメモを発見する。〔才覚〕で難易度11の判定を行う。成功すると、事件の中心人物が思い悩んでいることをGMから、こっそりあなた1人に教えてもらうことができる(事件に中心人物のいない場合、このイベントは無視する)
7	天恵がひらめく!　もしかするとそういうことか……ッ!!　〔才覚〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査をしている手がかりが隠されているアイテム1種をGMに教えてもらうことができる(手がかりがアイテムに隠されていない場合、このイベントは無視する)
8	「一体、どうなっているんでしょう?」事件におびえる民が現れる。プレイヤーたちは、この事件の真相らしきものを推理する。 GMは、その推理のツジツマがあっていたり、正しいと思った場合、《民の声》を1D6点回復する。そうでない場合、《民の声》を1点減少する
9	「私が仕える人は、あなたをおいて他にありません」あなたの《配下》の《民》を1人選ぶ。その《民》のあなたに対する《好意》が1点上昇
10	「あなた様のすることに間違いはございません」あなたの《配下》の《民》のあなたに対する《好意》を合計した値だけ《民の声》が回復する
11	「さすがはランドメイカー様だ」あなたの何気ない見識に配下たちは感心しきり。あなたの《配下》の《民》全員の《臣従値》がすべて回復する
12	確かそのことについて書かれた書物があったような……　【図書館】、【実験室】、【新聞社】の施設があれば、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる

王国魅力イベント表 2D6

ダイス	結果
2	「実は……相談があるんですが……」何かを知っていそうな民が現れる。〔魅力〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる
3	「王国の文化は我々におまかせくださいッ!」〔文化レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すれば、《民の声》が1D6点回復し、《民》全員の《臣従値》が〔文化レベル〕の値だけ回復する
4	「実はぁ……アイツってあのコのことが好きなんだよね」誰かの恋の噂を聞く。〔魅力〕で難易度9の判定を行う。成功すると、好きなNPC1体を選び、そのキャラクターが好きな人物の名前を知ることができる。特に設定されていない場合、宮廷の中からランダムに1人を選び、そのキャラクターに関する《好意》が1点上昇する
5	「これはこれは、よろしければお食事でもご一緒に!」自分に対して《好意》を持っている《民》がいれば、その中から1人を選ぶ。その《民》が部屋に現れ、この部屋にいるPCは食事を食べたことになる
6	「確かあの人が知ってるはず」GMは、《民》1人と自国のマップからランダムに部屋を1つ選ぶ。その《民》に会って〔魅力〕で難易度11の判定に成功すれば、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる
7	「そういえば、誰かがそんなこといってたような……」有力な情報源に関する話を聞く。〔魅力〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査している手がかりを知る人物1人をGMに教えてもらうことができる(手がかりが人物に隠されていない場合、このイベントは無視する)
8	「あ、あのう、わたしは……」あなたを慕う民がプレゼントをもってやってきた。 GMは、《民》を1人選んでの名前を名乗る。プレイヤーが、王国管理シートを見ずに、その《民》の個性を説明することができれば、その《民》からの《好意》が1点上昇し、好きな素材1D6個を獲得する。説明できなかった場合、《好意》が0点になる
9	ほほう、こんな一面もあったのか。同じ部屋にいるキャラクターの中から1人を選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》1点を上昇し、好きな属性に変化させる
10	「実は、今日って私の誕生日なんです」GMは、王国の中から好きな《民》1人を選ぶ。好きなアイテム1個か素材1D6個を消費すると、その《民》からの《好意》が1点上昇する
11	ぶつかった拍子に唇が……★　同じ部屋にいるキャラクターの中からランダムに1人を選ぶ。そのキャラクターと自分の互いの《好意》が1点上がり、属性が「愛情」になる
12	「信用できる人にならお話します……」GMは、現在調査中の手がかりについて知っている《民》1人を選び、その人物がこの部屋に現れる。その《民》が《好意》を持っているキャラクターがこの部屋に訪れれば、現在調査中の手がかりををGMに教えてもらうことができる

王国探索イベント表 2D6

ダイス	結果
2	こんなところに隠されていたか……　〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる
3	「王国の治安は我々におまかせくださいッ!」〔治安レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すれば、王国内にトラップが配置されている部屋がすべて分かる。また、[1D6−〔治安レベル〕] クォーターが経過すると、王国内のすべてのトラップは解除される
4	「…………」あなたの側に人外の民がかしづく。モンスターの《民》がいれば、その《民》が現れ、あなたに対する《好意》が1点上昇する。また、そのモンスターの《民》は、このゲームの間、【乗騎】か【使い魔】として使用できる
5	「あ、●●様じゃありませんか!　一杯やっていきませんか?」民から飲みに誘われる。その部屋にいるPCは、〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すれば、《気力》が1点回復し、食事をしたことになる。失敗すると、次の1クォーターは行動ができない
6	「ん?　何だこれは……?」〔探索〕で難易度11の判定に成功すると、事件に関係するアイテム1つを拾う(事件に関連するアイテムがない場合、このイベントは無視する)
7	何やら金儲けの機会が……　〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、金銭や素材を報酬とした遭遇が設定された部屋の場所をGMに教えてもらうことができる(この時点で報酬がもらえる遭遇が用意されていない場合、このイベントは無視する)
8	……もしやこの部屋か?　王国内の部屋1つを選び、〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、その部屋の中に手がかりが隠されているかどうかをGMに教えてもらうことができる
9	「俺から逃げられると思ったのか」〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、姿を隠しているNPC1人と、自国のマップからランダムに部屋を1つ選ぶ。その部屋にそのNPCが登場する(姿を隠しているNPCがいない場合、このイベントは無視する)
10	「もしかして、この部屋って……?」　〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すれば、施設のカテゴリの中からランダムに1種を選ぶ。その部屋は、そのカテゴリの施設を建設するとき、1MG少なく建てることができるようになる(0MG未満にはならない)
11	「今、ちょっと実験をしているんですけど。手伝ってもらえませんか?」自分の持っているレベルのあるアイテムの中から1つを選び、〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すれば、そのレベルを1上昇させる。失敗すると、そのアイテムは破壊される
12	おっと、こんなところに通路が……ッ!?　自分が現在いる部屋から好きな方向に通路を1本伸ばす

王国武勇イベント表 2D6

ダイス	結果
2	武人としての勘が囁く　〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すると、現在調査中の手がかりをGMに教えてもらうことができる
3	「王国の平和は我々におまかせくださいッ!」〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すれば、王国内にモンスターが配置されている部屋がすべて分かる。また、そのゲーム中に1回だけ、それ以降に遭遇したモンスターの中から1体を選んで、[1D6+〔軍事レベル〕] 点のダメージを与えることができる
4	何かお手伝いできることはありませんか?　自分に対して《好意》を持っている《民》がいれば、その中から1人を選ぶ。その《民》が部屋に現れ、あなたの《配下》となる。彼はゲーム中に1度だけ、あなたの行動の直前に協調行動を行ってくれる
5	「いやーんッ!　助けてー!!」よそ者に民がからまれているッ!　その部屋にいるPCは、〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すれば、《民の声》が1点回復し、食事をしたことになる。失敗すると、《HP》が1D6点減少する
6	「くっくっくっく。手がかりが欲しければ私と手合わせいただこうか」謎の人物が現れる。〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すると、その事件の黒幕的存在は怪我を負う(黒幕的存在がいない場合、このイベントは無視する。また、黒幕的存在がモンスターだった場合、次に遭遇したとき、1D6点のダメージを与えることができる)
7	血のにおいを感じる……これは怪物の気配ッ!?　〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すると怪物との遭遇が設定された部屋の場所をGMに教えてもらうことができる(この時点で怪物との遭遇が用意されていない場合、このイベントは無視する)
8	この足跡は……もしや?　怪物のいた痕跡を発見する。〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すると、このゲームで遭遇する予定のまだ種類の分かっていないモンスターを1種類、 GMから教えてもらうことができる
9	ちょっとした行き違いから、軽い口論になってしまう。同じ部屋にいるキャラクターの中からランダムに1人を選ぶ。そのキャラクターに対する《敵意》1点を上昇する
10	ライバルの活躍が気になる。宮廷と《民》の中で、自分に対するもっとも高い《敵意》の値と同じだけ、《気力》を獲得する
11	子供たちがあなたの足下に群がり、冒険の話をきかせてくれとせがむ。その部屋にいるPCは〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すれば、《民の声》が1D6点回復する。失敗すると、次の1クォーターは行動ができない
12	隠れていた敵を発見!　ランダムエンカウント表でモンスターを決定し、戦闘を行う。このモンスターを倒すことに成功すれば、《民の声》が1点回復し、現在調査中の情報の手がかりを手に入れる。この戦闘から逃走すると、その部屋にいた《民》が1D6人減少し、その部屋の施設が破壊される

シティアドベンチャー

王国ハプニング表

王国才覚ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	王国内でたまっていた不満が爆発する。2D6を振り、内政系遭遇表の結果を適用する
3	国王の威信が問われる。2D6を振り、その値が［《民の声》＋宮廷全員の国王に対する《好意》の合計＋《民》の国王に対する《好意》の合計］以下だった場合、《民の声》が1D6点減少し、もう1度2D6を振って、この効果を適用する
4	思考に霧のとばりが降りる。「散漫」のバッドステータスを受ける
5	重大な裏切りを犯してしまう！　あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターのあなたへの《敵意》を上昇させ、その後あなたへの《好意》を0にする
6	逸材の賃上げ要求が始まる。終了フェイズの予算会議のとき、［今回使用した逸材の数×1］MGほど維持費が上昇する
7	あなたの失策が近隣で噂になる。近隣の国の中からランダムに国を1つ選ぶ。その国との関係が1段階悪化する
8	王国の経済に破綻の危険が発見される。〔生活レベル〕で難易度［9＋現在の経過ターン数］の判定を行う。失敗すると、維持費が1D6MG上昇する
9	宮廷のスキャンダルが暴露される！　宮廷と《民》のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値と同じだけ《民の声》が減少する
10	自分に王国を導くことなど可能なのだろうか……。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、〔才覚〕が1点減少する
11	つい出来心から、国家の重要機密を他国に漏らしてしまう。GMはランダムにマップ1つを選び、そのマップの中からランダムに施設1つを選ぶ。その施設は破壊される。同じ部屋に別のPCがいれば、《希望》1点を消費し、〔才覚〕で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる
12	隣国との関係が本格的に悪化しそう。あと1D6クォーターが経過すると、戦力13の敵軍と戦争が始まる。2D6を振り、簡易戦争表を適用すること。時間が経過する前に終了フェイズになっていれば戦争は発生しない

王国魅力ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	外交上の問題が突如浮上する。2D6を振り、外交系遭遇表の結果を適用する
3	あなたの何気ない一言が不和の種に……　好きなキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対するこの部屋にいるキャラクター全員の《敵意》が1上昇する
4	あなたの美しさに嫉妬した迷宮が、あなたの姿を変える。「呪い」のバッドステータスを受ける
5	可愛さあまって憎さ百倍。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターへの《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする
6	あなたをめぐって不穏な空気……　この部屋にいるキャラクターのあなたに対する愛情の《好意》を比べ、上から2人を選ぶ。その2人の互いに対する《敵意》が1点上昇する
7	あなたの指揮に疑問を訴える者が……　〔魅力〕で難易度［現在の《配下》の値×1］の判定を行う。失敗した場合、［難易度−達成値］人の《配下》が減少する
8	宮廷に嫉妬の嵐が巻き起こる。宮廷の中で、あなたに対して愛情を持つキャラクターの数を数える。このゲームの間、行為判定を行うとき、サイコロの目の合計がこの数以下だった場合、絶対失敗となる（2未満にはならない）
9	民同士のいさかいに心を痛め、頭髪にダメージが！【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、〔魅力〕が1点減少する
10	つい出来心から、《民》に手を出してしまう。GMは異性の《民》1人を選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する《好意》は1点上昇するが、宮廷全員はあなたに対する《敵意》が1点上昇し、「不信」になる。また、《民の声》が1点減少する。同じ部屋に別のPCがいれば、《希望》1点を消費し、〔魅力〕で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる
11	《民》の1人があなたの恋人だと宣言する！　宮廷全員のあなたに対する《好意》を比べ、最も高いキャラクターを1人選ぶ。あなたは、そのキャラクターの〔武勇〕の値と同じだけ《HP》を減少する
12	他人が信用できなくなる。このゲームの間、協調行動を行えなくなり、人間関係のルールも使用できなくなる

王国探索ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	カーネルが活性化し、王国に災厄が訪れる。2D6を振り、災害系遭遇表の結果を適用する
3	今の自分に自信が持てなくなる。D66を振り、生まれ表からランダムにジョブ1つを選ぶ。現在のジョブを、そのジョブに変更する
4	異常な飢餓感が襲う。空腹のあまり、ついこっそり1人で食事を食べてしまう。宮廷の中から【お弁当】か【フルコース】1個をなくし、「肥満」のバッドステータスを受ける
5	過労だろうか……　次の1クォーターは行動できない
6	昨日の友は今日の敵。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターへの《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする
7	流れ星に直撃。あなたの《HP》を1D6点減少する
8	友情にヒビが！　この部屋にいるキャラクター全員のあなたに対する《好意》が1点減少し、《敵意》が1点上昇する（0未満には、ならない）
9	うっかりアイテムを落として壊してしまう。ランダムにアイテムスロットを1つ選ぶ。そのスロットにアイテムが入っていれば、そのアイテムをすべて破壊する
10	ストレスで指が震えるようになる。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、〔探索〕が1点減少する
11	つい出来心から、国費に手を出してしまう。GMは好きなアイテム1つを選ぶ。そのキャラクターはそのアイテムを入手するが、維持費が1D6点上昇する。また、《民の声》が1点減少する。同じ部屋に別のPCがいれば、《希望》1点を消費し、〔探索〕で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる
12	あなたを憎む迷宮支配者が、あなたの首に賞金をかけた。このゲームの間、モンスターの攻撃やトラップの目標をランダムに決める場合、その目標は必ずあなたになる（この効果を2人以上受けた場合、この効果を受けた者の中でランダムに決定する）

王国武勇ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	古傷が痛み出す。このゲームの間、戦闘で、あなたに対する敵の攻撃が成功すると、常に1点余分にダメージを受ける
3	バカな！　不意打ちか!?　ランダムエンカウントが発生する。GMが自由に宮廷の陣形を変更した後、戦闘を行うこと
4	配下の期待が、あなたの重荷となる。［現在の《民の声》−1D6］点だけ《気力》が減少する
5	あなたの素行を見て、部下に怒りが芽生える。あなたの《配下》のあなたに対する《敵意》が1点上昇する
6	ムカついたので思わず殴る。自分の《敵意》の中で、最も値が高いキャラクターをランダムに1人選ぶ。そのキャラクターの《HP》が、自分の〔武勇〕と等しい値だけ減少する
7	決闘だッ！　宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値を選ぶ。その値の分だけ、あなたの《HP》が減少する
8	豚どもめ……　宮廷全員に対する《敵意》が1点上昇する
9	自分の失敗が許せない。このゲームの間、《器》が1点減少したものとして扱う
10	つい幼児退行を起こしそうになる。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、〔武勇〕が1点減少する
11	あなたに刃向かう者が現れる。GMはあなたに《臣従値》が1点以上ある《民》1人を選ぶ。その《民》は死亡する。同じ部屋に別のPCがいれば、《希望》1点を消費し、〔武勇〕で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる
12	夜盗が襲撃を行ってきた。戦力7の敵軍と戦争を行う。2D6を振り、簡易戦争表の結果を適用すること

終了フェイズ

Ending Phase

rules

**冒険の顛末がどうなったかを決めるためのフェイズである。
レベルアップの代わりに、王国が少しだけにぎやかに♪**

終了フェイズの流れ

王国内の小冒険における終了フェイズは、調査フェイズの後始末を行うためのフェイズである。調査フェイズの結果、シナリオの目的を解決するか、宮廷一同が調査を断念すると、終了フェイズになる。終了フェイズは、王国変動、エピローグ、円卓会議、王国の成長の順番に行い、王国の成長の処理が終了すると、1ゲームが終了する。GMとプレイヤーは、互いに「お疲れ様」と声をかけあおう。

王国変動

今回の冒険中、PCの見ていないところで、王国とその周辺でどのような状況が発生したかを決定するためのものである。生き残っているPC1人につき1回、2D6を振り、王国内での小冒険用王国変動表の結果に従うこと。

エピローグ

GMは、そのシナリオの背景やゲームの結果に合わせて状況を描写すること。

円卓会議

王国フェイズと同じく、今回の冒険の結果について話し合う。終了フェイズの円卓会議では、収支報告、予算会議を行う。収支報告と予算会議については、『迷宮キングダム』の基本ルールブック、『げっちゅー★キングダム！』などと同様に処理を行うこと。

王国の成長

王国内での小冒険で、シナリオの目的を解決した場合、レベルアップの代わりに王国の成長を行うことができる。各プレイヤーは、右記の中から1つの項目を選択し、その結果を適用する。

その後、PCと《民》の感情のリセットを行う。

PCは基本ルールブックと同じく、自分の現在のレベルの値までしか、《好意》や《敵意》の合計を維持することができない。《好意》の合計が現在のレベルより高かった場合、自分の《好意》の合計が現在のレベルと同じになるように、それぞれの《好意》を減少する。また、同様に《敵意》の合計も現在のレベルに合わせて調整を行うこと。

《民》は、自国の中で最大の国力と同じ値までしか、《好意》や《敵意》の合計を維持することができない。《好意》の合計が現在のもっとも高い国力より高かった場合、自分の《好意》の合計が現在のレベルと同じになるように、それぞれの《好意》を減少する。また、同様に《敵意》の合計ももっとも高い国力に合わせて調整を行うこと。

●民への《好意》を1点上げる

今回のゲームに登場した《民》を1人選ぶ。その《民》に対する《好意》を1点上げる

●民からの《好意》を1点上げる

今回のゲームに登場した《民》を1人選ぶ。その《民》から自分に対する《好意》を1点上げる

●王国成長表を使用する

2D6を1回振り、王国成長表の結果を適用する

王国成長表 1D6

ダイス	結果
⚀	自分の装備しているレベルのあるアイテム1つのレベルを1点上昇することができる（自分のレベルを超えてレベルを上げることはできない）
⚁	領土を1つ獲得する。1D6を振り、その数だけ通路をひくことができる。通路でつながっていない部屋は、自国の領土として扱わない
⚂	好きな国力1つを選ぶ。その基本値を1点上昇する
⚃	今回登場した《民》の中から、好きなもの1人を選ぶ。GMは、今回のシナリオの内容を判断して、その《民》が成長するのにふさわしいジョブを選ぶ。その《民》は、そのジョブの逸材になる
⚄	好きな施設1つを選ぶ。その施設を自国の好きな部屋に建てることができる
⚅	《民》が1D6人増える

王国内での小冒険用王国変動表 2D6

ダイス	結果
2	列強のプロパガンダが現れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下で、現在列強の属国になっていたら、属国から抜けることができる。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、ランダムに列強1つを選び、その国の属国にならなければならない
3	民の労働の結果が明らかに……　〔生活レベル〕で難易度10の判定を行う。成功すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG増える。失敗すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る
4	唐突な奇襲攻撃。戦力11の敵軍と戦争を行う。2D6を振り、簡易戦争表の結果を適用すること.。シナリオの目的を満たしていれば簡易戦争表の結果に+2、満たしていなければ−2する
5	近隣諸国から使者が現れる。周辺の国家の中から、ランダムに使者を送ってきた国を決定する。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、その国との関係が一段階悪化する
6	民は領土を渇望していた。シナリオの目的を満たしていた場合、5MG支払えば、隣接する未知の土地1つを自国の領土にできる。1D6を振り、その数だけ通路をひくことができる。通路でつながっていない部屋は、自国の領土として扱わない
7	王国の子供たちがあなたがたを見て成長する。シナリオの目的を満たしていた場合、《民》が1D6人増える
8	あなたを見つめる視線に気づかなかった。シナリオの目的を満たしていた場合、今回登場していない《民》1人を選び、その《民》から宮廷の中からランダムに選んだキャラクター1人に対する《好意》が1点上昇する。シナリオの目的を満たしてないなければ、《敵意》が1点上昇する
9	互いの絆を確認する。シナリオの目的を満たしていた場合、宮廷全員は、宮廷の中から好きなキャラクターを選び、そのキャラクターに対して《好意》が1点上昇する。シナリオの目的を満たしてないなければ、《敵意》が1点上昇する
10	街の機能に異変がッ!?　〔治安レベル〕で難易度10の判定を行う。成功すると、自国の好きな施設1軒を選び、その施設のある部屋と隣接していて、かつ通路でつながっている部屋に、同じ種類の施設がもう1軒できる。失敗すると、自国の好きな施設1軒を選び、その施設が破壊される
11	王国同士の交流が行われた。〔文化レベル〕で難易度10の判定を行う。成功すると、ランダムに逸材が1人増え、好きな国1つとの関係を1段階良好にする。失敗すると、自国の好きな逸材1人を失い、ランダムに決めた国1つとの関係が1段階悪化する
12	民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下だったら、好きな国力1つが1点上昇する。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する

シティアドベンチャー

NPCの個性決定表

年齢決定表 1D6

ダイス	結果
⚀	少年（8～14歳）
⚁	青年（15～29歳）
⚂	中年（30～49歳）
⚃	壮年（50～59歳）
⚄	老人（60～99歳）
⚅	妖怪（200歳以上）

性別決定表 1D6

ダイス	結果
⚀	男性
⚁	男性
⚂	男性
⚃	女性
⚄	女性
⚅	女性

記号決定表 1D6

ダイス	結果
⚀	精神、外見、能力、特殊の表を1回ずつ
⚁	精神の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
⚂	外見の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
⚃	能力の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
⚄	特殊の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
⚅	好きな表を3回、残りの表から1つ選んで1回

精神記号決定表 D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	優しい	23	独善的	36	職人的
12	内向的	24	お調子者	44	臆病
13	勝ち気	25	せこい	45	クール
14	ツンデレ	26	プライドが高い	46	素直
15	生真面目	33	偏屈	55	寂しがりや
16	おせっかい	34	おおらか	56	ほがらか
22	疑い深い	35	享楽的	66	エロい

外見記号決定表 D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	奇抜な髪型（モヒカンなど）	23	長髪	36	帽子
12	メガネ	24	目が隠れている	44	糸目
13	老けている	25	プロポーションがよい	45	眼帯
14	不思議な髪や瞳や肌の色	26	八重歯	46	美形
15	しっぽ	33	チビ	55	顔が赤い
16	お面	34	ゴシック風	56	獣耳
22	太っている	35	露出度が高い	66	D66を振り、生まれ表に対応した外見

能力記号決定表 D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	無駄飯喰らい	23	何かを育てる	36	脚が早い
12	力が強い	24	何かをつくる	44	目端が利く
13	頭がよい	25	掃除が上手	45	方向感覚が強い
14	気配りができる	26	いろいろな言葉を話せる	46	手先が器用
15	人望を集める	33	医術の心得がある	55	床上手
16	料理が上手	34	芸術的才能	56	怪物の血をひいている
22	機械がいじれる	35	信仰心に篤い	66	役に立たない超能力

特殊記号決定表 D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	いじめられっこ／魔道の使い手	23	大家族の1人／列強からの亡命者	36	宮廷のファン／呪物
12	二代目／迷宮病患者	24	賭け好き／異世界からの旅人	44	影が薄い／妖精
13	酒好き／記憶喪失	25	声がきれい／呪われている	45	病弱／魔獣
14	よく寝る／放浪癖がある	26	動物がなつく／元ランドメイカー	46	貧乏／鬼族
15	運が悪い／戦場帰り	33	嘘つき／大きな鍵穴がある	55	声が大きい／天使
16	双子／スパイ	34	あほ毛／エレベータから生まれた	56	ツッコミ体質／深人
22	忙しい／二重人格	35	過去に大切な人を亡くしている／死霊	66	天然／異形

どちらか1つの記号を選ぶ

名前決定表 D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	果物の名前（オレンジ、リンゴ）	23	衣装の名前（ベルト、ワンピース）	36	神様の名前（アマテラス、ゼウス）
12	色の名前（ルージュ、ホワイト）	24	花の名前（パンジー、アヤメ）	44	星の名前（スバル、ホクト）
13	料理の名前（チンジャオロース、スペアリブ）	25	武器の名前（ショーテル、アトミックボム）	45	野菜の名前（レタス、カロータ）
14	家電の名前（テレビ、フリーザー）	26	鉱物の名前（サファイア、ゲンブガン）	46	乗り物の名前（トレイン、トゥクトゥク）
15	飲み物の名前（ミルク、ラムネ）	33	数の名前（ナイン、アル）	55	文房具の名前（ペンシル、ステイプラー）
16	楽器の名前（シンバル、コキュウ）	34	スポーツの名前（バレエ、カーリング）	56	動物の名前（タイガー、ヴェスパ）
22	ロボットの名前（コンバトラー、アシモ）	35	薬の名前（アスピリン、ハルシオン）	66	ゲームの名前（モノポリー、ドミノ）

その他の様々な名前表を使ってもよい

コラム

新たに民が増える

左の表群は、《民》が増えたときに、その《民》がどんな個性の持ち主なのかを決定するためのものだ。『迷宮キングダム』や『げっちゅー★キングダム！』、『迷宮クロニクルVol.8』などに収録されている名前表や単語表などを使っても面白いだろう。ゲーム中に突然登場したNPCの外見や性格などをつくるのにも使えるはずだ。ただし、たくさんの《民》をゲーム中につくると、テンポが崩れる。やはり、たくさんの《民》を設定するのは、できればプレイヤーやGM全員で時間をつくって、だべりながら行うのがよいだろう。そういう準備フェイズは楽しいはずだ。

シナリオ
Scenario

シティアドヴェンチャーでは、いつもの『迷宮キングダム』とはひと味違った、お話中心のシナリオづくりを楽しもう♪

game master

王国内での小冒険のシナリオ

この項目では、王国内での小冒険のシナリオをつくるための典型的な方法を解説しようと思う。初めてシナリオを自作する場合は、下記のガイドラインに沿って、シナリオを作成してみるとよいだろう。もちろん慣れてくれば、この方法に縛られる必要はない。自由にシナリオづくりを楽しんでもらいたい。GM経験がうすい人は、いきなりこの項目を読むのではなく、本書に収録されたシナリオを遊んでみたり、シナリオソースを読んでみたりして、雰囲気をつかんでからシナリオ作成を行うのもよいかもしれない。

登場人物

王国内での小冒険のシナリオは、特定の人物の掘り下げを中心としたものが基本となる。掘り下げる人物は、ＰＣでもよいし、王国のＮＰＣでもよい。まずは、そのシナリオの中心となるべき登場人物の背景や設定を考えよてみう。その人物の性別や年齢は？　どんなことをして生活しているのか？　王国での立場は？　仲のいい人物や苦手な人物は？　特別な性癖はどんなものがあるのだろう？　過去にどのようなことがあったのだろう……とりとめもなく、その人物に関して考えてみるのだ。もちろん主軸となる登場人物は、１人である必要はない。複数の登場人物の思惑をからめるのも面白いだろう。

シナリオの目標

一通り、登場人物が設定できたら、それらの設定をまとめてみて、彼らの身の上に起こりそうなトラブルを想像してみよう。仕事がうまくいかない？　好きな人に想いをつげたい？　大切な何かを無くしてしまった？　過去のしがらみが襲いかかってくる？　そうしたトラブルを解決することが、シナリオの目標となる。もちろん、トラブルを設定するだけでなく、その解決方法を設定する必要があるだろう。いくつかのトラブルと、そのトラブルを解決する方法を考えること。

遭遇

シナリオの目標と大まかな解決方法を考えたら、今度はゲームの最中に発生する様々な遭遇を考えてみよう。手がかりを入手するための情報源とその内容、部屋の情景、部屋の情景、問題解決をさまたげるような脅威、本筋とは直接関係しないミニイベントなどなどがそれにあたる。

それらの遭遇が、どの部屋で起こるかを考えたら、舞台となる王国のマップに書き込んでいこう。

手がかりと情報源

問題を解決するための手がかりと情報源についての設定を行う。王国内での小冒険では、手がかりはいくつかに分割して、徐々に事件の全貌が明らかになってくるようにするべきだ。ゲームになれていない場合は、１つの手がかりを手に入れたら、次に何の手がかりを入手するべきか分かるという形にするとよいだろう。なれてきたら、並列に手がかりを入手して、ＰＣたちがその分析を行うようなシナリオを遊ぶこともできるだろう。一般的な手がかりの分割数は、ＰＣの強さにもよるが、３～５個程度に分割するのが望ましいだろう。

手がかりの分割が終わったら、今度は、それらの手がかりを入手するための条件を決定しておく。手がかりを入手するための方法には、下記のような条件が考えられる。手がかり1つにつき、最低1種類は、「適切な情報収集」の方法を設定しておくこと。

●捜索

特定の人物、アイテム、場所などに対して捜索に成功するという条件。嘘をついている目撃者、真実の書かれた日記や魔道書、殺人現場に残された大事な証拠……その手がかりを隠匿するのにふさわしいオブジェクトを考えて設定しよう。

●話を聞く

特定のＮＰＣに対して、適切な質問を行うという条件。その手がかりを知っていそうなＮＰＣを考えて、彼が答えたくなるような質問を考えよう。もちろん質問に素直に答えてもよいが、そのＮＰＣの性格にあった判定――女好きのＮＰＣなら女性ＰＣの〔魅力〕の判定、ゴロツキなら〔武勇〕の判定のように――が必要なことにしてもよい。また、手がかりとひきかえに何かの素材やアイテム、その他様々な条件を提示してもよいだろう。おつかいとたらい回しはＲＰＧの基本ともいえる展開だ

●謎を解く

簡単なパズルや謎かけを用意しておき、それを解くという条件。難解な謎かけは、ゲームの停滞をまねくため、運用は難しいが、雰囲気をかもしだすことができる。ヒントを多めに用意しておこう

●脅威をとりのぞく

モンスターやトラップなどの、脅威を取り除くという条件。倒した怪物が手がかりを教えてくれたり、罠をとりのぞいた場所に手がかりが隠されていたりするとそれらしいだろう

部屋の情景

その部屋に入ったとき、ＰＣの目に見えるであろう光景の描写。とくに、情報源に関する描写は、必ず行う必要がある。ただし、描写はシナリオに無関係な情景に関する描写も用意しておいた方が無難である。もしも、シナリオに関係する情景しか存在しなければ、情報源の絞り込みがあまりにも容易だからである。幅広い情景の中に、情報源となるオブジェクトを隠す意味も含めて、描写はしっかりと行うべきだろう。……といっても、そんなに情感豊かに説明する必要はない。その部屋にどんな建物や地形、家具やアイテムが存在しているのか、どんな人物がいるのか、明かりや気温に特殊なところがないか……などを説明すれば十分であろう。

脅威

王国内での小冒険において、モンスターやトラップなどの脅威の量は少量に抑えるべきである。完璧であることはほとんどないとはいえ、人類の生存圏として、迷宮化への対策が施された王国内部では、怪物や罠の発生は珍しいのだ。それぞれの脅威の配置に関するガイドラインは下記を参照すること。

●モンスター

王国内での小冒険では、モンスターは、通常の遭遇なら［宮廷の平均レベル÷2］回まで、支配者との遭遇を1回まで設定できる。通常の遭遇なら［宮廷の平均レベル＋4］レベルまで、支配者との遭遇なら［宮廷の平均レベル＋7］レベルまでのモンスターを配置できる。また、1回の遭遇に配置できるモンスターのレベルの合計値は、通常の遭遇なら［（宮廷の人数+宮廷の平均レベル）×3］レベルまで、支配者との遭遇なら［（宮廷の人数+宮廷の平均レベル）×5］レベルまでとなる

●トラップ

王国内での小冒険において、トラップは、［宮廷の平均レベル＋2］レベルまで配置することができる。ただし、配置が「通路」になっているトラップを配置することはできない

●拠点

王国内での小冒険において、拠点は、［宮廷の平均レベル×1］レベルまで配置することができる

ミニイベント

本筋には関係ないものの、ちょっとした小イベントを配置することができる。ＮＰＣとの会話を楽しんだり、ちょっとしたアイテムや素材をかけたギャンブルなど、いろいろなイベントを設定できるだろう。こうしたミニイベントで入手できるアイテムを、情報源に引き渡すことによって手がかりを入手できるようにしてもよいだろう。本書に収録された数多くのシナリオソースや『百万迷宮大百科』をはじめとするサプリメントを参考にしたりして、想像力のはたらく限り、自由に配置してみよう。

遭遇の形式

一般的な遭遇は、部屋に設置され、その部屋をＰＣが訪れるたときに、描写され処理される。ただしGMは、特定の条件を満たさないと発生しない遭遇を用意することもできる。ただし、特殊な遭遇を使用する場合、そのシナリオで特殊な遭遇が使われていることを、ＰＣが知ることができるように設定しておくべきだろう。そうでなければＰＣたちは、特殊な遭遇にたどりつけない可能性が高い。

特殊な遭遇には、大まかに下記の2種類の形式が考えられる。

●時限式の遭遇

時間を条件に発生する遭遇。特定のクォーター以降になると発生する遭遇、特定のクォーター以前しか発生しない遭遇、特定のクォーターにしか発生しない遭遇などが、これらに含まれる。発生している時間が短い遭遇は、本筋に関係ないミニイベントにしておくのが無難だろう

●フラグ式の遭遇

ＰＣの行動を条件に発生する遭遇。王国内での小冒険において、もっとも一般的なのは、特定の手がかりを入手したときに発生する遭遇だろう。他にも何かのアイテムを手に入れたり、特定の脅威を排除したり、誰かのとの《好意》が一定値以上になったり、ＰＣが1人きりになったり……という風にいろいろな条件が考えられる

遭遇に設定されていないオブジェクト

王国イベント表の効果などによって、遭遇に設定されていないＮＰＣやアイテムなどのオブジェクトが登場したりすることがある。GMは、物語の展開上不都合であれば、それらのオブジェクトを好きなタイミングで、シナリオから退場させることができる。

シナリオムーブ

シナリオごとに設定された特殊な行動。GMの手番を使って、状況を刻々と変化させることができる。同様の処理を、時限式やフラグ式の特殊な遭遇を使って設定することもできるが、より競技性を増すためには、シナリオムーブとして設定するのがよいだろう。ＰＣと競争関係にあるＮＰＣや、刻々と悪化する状況、王国内を移動する脅威などが、シナリオムーブとしては適している。ＮＰＣの行動をシナリオムーブとして設定する場合は、調査フェイズにＰＣができることを参考にして判定すること。ただし、ＮＰＣや脅威の移動には、1部屋ずつ移動する、ＮＰＣのいない部屋を選んで移動するなど、何らかの法則性を持たせた方がゲーム的にはよいだろう。

特殊遭遇表

次のページには、王国内での小冒険中に起こるであろう様々な遭遇を表にした特殊遭遇表が掲載されている。シナリオ作成に困ったときや、ゲームが停滞してきたときに使用するとよいだろう。様々に活用して欲しい。

シナリオムーブとして特殊遭遇表を使うのは1ターンに2回までとするのがよいだろう。

シティアドベンチャー

特殊遭遇表

王国内での小冒険遭遇表 1D6

ダイス	結果
1	2D6を振って、災害遭遇表の結果を適用する
2	2D6を振って、災害遭遇表の結果を適用する
3	2D6を振って、内政遭遇表の結果を適用する
4	2D6を振って、内政遭遇表の結果を適用する
5	2D6を振って、外交遭遇表の結果を適用する
6	2D6を振って、外交遭遇表の結果を適用する

災害系遭遇表 2D6

2	大規模な火事が発生する。ランダムにマップを選び、そのマップの中からランダムに施設1つを選ぶ。その施設は、火災が発生する。次のクォーターのGMの手番に、その施設は破壊される。火災が発生すると、PCは調査フェイズの行動として消火活動を行うことができるようになる。消火活動を行うためには、火災が発生した部屋に移動して〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、火災と破壊を止めることができる。失敗すると《HP》が1D6点減少する。また、施設が破壊されると、その部屋に隣接する部屋にある施設も火災が発生する
3	迷宮津波が発生し、周辺環境が激変する。ランダムに自分の土地1つと未知の土地の1つを選ぶ。その2つの場所を入れ替える
4	異常気象の発生し、王国を寒波が襲う。寒波が発生している間は、別の部屋へ移動すると、PCは《HP》が1点減少する。寒波発生後は、PCは調査フェイズの行動として寒波の阻止を行うことができる。寒波の防止を行うには、星術師のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは星術師の逸材を召集するか、【天文舘】の施設がある部屋に移動し、〔文化レベル〕で難易度11の判定を行う。判定に成功すると、寒波を終了させることができる
5	階賊の進入を許す。階賊が侵入している間は、次のクォーターから、GMの手番になるとPCから1人を選ぶ。そのPCは、〔探索〕で難易度11の判定を行い、失敗すると、装備しているアイテム1つをランダムに失う。階賊の侵入が始まると、PCは調査フェイズの行動として階賊討伐を行うことができる。盗賊のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは盗賊の逸材を召集するか、【暗黒街】の施設のある部屋で、〔探索〕の判定を行う。成功すると、階賊の侵入を止めることができる
6	宮廷の暗殺計画の噂が流れる。GMは、現在ゲームに参加しているPCの平均レベルと人数から、支配者としてふさわしいモンスターの遭遇を用意し、それを特定の部屋に配置する。PCがその部屋に移動すると、奇襲扱いで戦闘が発生する。また、この噂が流れると、PCは調査フェイズの行動として暗殺者の調査を行うことができる。王国フェイズの情報収集と同様に処理すること
7	怪物による襲撃。戦力［1D6+7］点の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する
8	天井から謎の廃棄物が落下してくる。〔生活レベル〕で難易度11の判定を行う。判定が失敗すると《民の声》が1D6点減少する
9	迷宮化によって落とし穴が発生する。宮廷全員は、〔探索〕の難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する
10	階賊による襲撃。戦力9の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する。彼等は、1D6MGのお金を渡すと、いつでも戦争を終了してくれる
11	衛生状態が悪化し、疫病が発生する。次のクォーターから、疫病が発生している間は、GMの手番になると《民》が1人ずつ減少する。疫病が発生すると、PCは調査フェイズの行動として治療活動を行うことができる。医者のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは医者の逸材を召集するか、【病院】の施設のある部屋で、〔才覚〕の判定を行う。成功すると、疫病を無効化できる
12	迷宮化が促進された場所が発見される。ランダムにマップを選び、そのマップの中から1つの部屋を選ぶ。その部屋は通路分断が発生する。次のクォーターのGMの手番に、その部屋に隣接するすべての通路が消える。通路分断が始まると、PCは調査フェイズの行動として通路分断の中和を行うことができるようになる。中和を行うためには、迷宮職人のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは迷宮職人の逸材を召集するか、通路分断の発生する部屋に隣接する部屋に移動し、〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功すると、通路の分断を止めることができる。また、通路が消えると、その部屋に隣接していた部屋も通路分断が発生する

内政系遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	物資の不足が訴えられる。相場表でランダムに素材を選び、終了フェイズの収支決算までに、その素材を［総人口×1/10］個消費しなければ、好きな国力が永続的に1点減少する
3	横領が発生。国力の中でもっとも高い値が5以上になっていると、維持費が1D6MG上昇する。
4	国王のリコールが叫ばれる。1D6を振り、現在の《民の声》よりも低い値が出たら、そのゲームの間、誰か別のPCと国王のクラスを交換しなければならない
5	失業者問題が発生。情勢不安が始まる。情勢不安が発生している間は、絶対失敗したときに減少する《民の声》が2点になる。情勢不安が発生すると、PCは調査フェイズの行動として、祭りを行うことができるようになる。寿ぎ屋のキャラクターならどの部屋でも、そうでなければ、寿ぎ屋の逸材を召集するか、【広場】の施設がある部屋で、〔魅力〕で難易度11の判定を行う。判定に成功すると、喧嘩を終了させることができる
6	治安が悪化し、犯罪発生率上昇中。犯罪発生率が上昇している間は、別の部屋へ移動すると、PCは〔武勇〕で難易度9の判定を行い、失敗すると《HP》が1D6点減少する。犯罪発生率が上昇すると、PCは調査フェイズの行動として警備を行うことができる。衛視のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは衛視の逸材を召集するか、【刑務所】の施設がある部屋で、〔探索〕の判定を行う。成功すると、犯罪発生率の上昇を止めることができる
7	不況に突入し、国内の景気が一気に悪化する。そのシナリオの目的を達成していないと、終了フェイズの【国民】による収入が半分になる
8	市民の不満が高まり、暴動の予感が高まる。そのシナリオの目的を達成していないと、終了フェイズに、《民》による反乱が発生する。鎮圧するために、戦力5の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する。
9	怪しげな宗教が蔓延する。宗教が蔓延している間は、次のクォーターから、GMの手番になるとPCたちの《配下》が1D6人ずつ解散していき、国民の信徒が0人になる。宗教の蔓延が始まると、PCは調査フェイズの行動として、異端審問を行うことができる。異端審問官のキャラクターならどの部屋でも、そうでないキャラクターは異端審問官の逸材を召集するか、【神殿】の施設がある部屋で、〔魅力〕の判定を行う。成功すると、宗教の蔓延を止めることができる
10	国民同士で大きな喧嘩が発生する。喧嘩が発生している間は、調査フェイズに命令や《民》の召集の行動を行うことができなくなる。喧嘩が発生すると、PCは調査フェイズの行動として、仲裁を行うことができるようになる。亭主のキャラクターならどの部屋でも、そうでなければ、亭主の逸材を召集するか、【酒場】の施設がある部屋で、〔魅力〕で難易度11の判定を行う。判定に成功すると、喧嘩を終了させることができる
11	モンスターの《民》が、特別な食事を求めてくる。モンスターの《民》がいれば、その中から、ランダムに1体を選ぶ。終了フェイズの収支決算までに、そのモンスターの素材欄に書いてある素材の中から1種を、その［モンスターのレベル×1］個だけ消費しなければならない。消費できなかった場合、そのモンスターの《民》は、王国から立ち去る
12	民の1人が絶望する。GMは、《民》の中から1人を選び、特定の部屋に配置する。その《民》は次のクォーターから、GMの手番に部屋に自分のほかに誰もいないと自殺する。その《民》の誰かに対する《臣従値》が1点以上になると、自殺はしなくなる

他国との関係表 1D6

ダイス	結果
1	同盟
2	良好
3	中立
4	中立
5	険悪
6	敵対

列強表 1D6

ダイス	結果
1	ダイナマイト帝国
2	千年王朝
3	メトロ汗国
4	ハグルマ資本主義神聖共和国
5	ふり直し
6	ふり直し

朝貢表 1D6

ダイス	結果
1	1D6MGを消費する
2	《民》1D6人を消費する
3	相場表でランダムに素材1種を選び、それを1D6個消費する
4	好きな逸材1人を選び、それを失う
5	価格が3以上のレアアイテム1つを選び、それを失う
6	好きな領土1つを選び、それを失う

外交系遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	列強の軍隊が接近、緊張が高まる。無視する場合、《民の声》が1点減少する。先手を打って戦争をしかける場合、2D6を振り、その目に+2して簡易戦争表の結果を適用する。敵軍の戦力：15となる
3	GMは好きな《民》1人を選ぶ。そのキャラクターは、他国の重要人物と強いコネクションを持っていることが判明した。周辺の国家の中から、どの国の重要人物と関係があるかランダムに決定する。ゲーム終了時に、彼が死亡するか、それに準ずる結果になった場合、その国との関係が一段階悪化する
4	列強が近隣に特殊施設の建設を打診する。列強表を使って、どの列強かを決定する。その提案を受け入れると、領土1つを失うかわりに列強に対応した特殊施設（ダイナマイト帝国なら【大空洞】、千年王朝なら【大使館】、メトロ汗国なら【駅】、ハグルマ資本主義神聖共和国なら【質屋】）を1つ建設できる
5	近隣の王国による襲撃。関係が敵対になっている国の中からランダムに襲撃を行ってきた国を選ぶ。戦力11の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する。このとき、〔生活レベル〕で難易度11の判定を行って、外交交渉を行うこともできる。成功すれば、簡易戦争表の結果に+2、失敗すると−2する
6	巨鬼に率いられた小鬼の軍勢が現れる。戦力7の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する。このとき、鬼族に対して有効な何か（狩人の逸材や鬼族に対応した【滅ぼすもの】など）が1つあるたびに、敵軍の戦力を1点減少することができる
7	近隣諸国から使者が現れる。周辺の国家の中から、ランダムに使者を送ってきた国を決定する。使者を受け入れる場合、2D6を振って使者の報告表の結果を適用する。使者を受け入れない場合、その国との関係が一段階悪化する
8	難民が受け入れを求めてやってくる。受け入れるなら、《民》が4D6人増えるが、〔生活レベル〕と〔治安レベル〕が永続的に1点減少する
9	見知らぬ国の大使が現れる。未知の土地の中から、ランダムに場所を決定し、新たな王国を設定する。この大使を受け入れれば、このゲームの維持費が1MGあがり、その国との関係は有効になる。受け入れない場合、その国との関係は敵対となる
10	友好的な怪物の一団が自国を訪れる。ランダムエンカウント表を使って、訪れたモンスターの種類と数を決定する。彼らを受け入れるなら、〔文化レベル〕で難易度［そのモンスターのレベルの合計＋そのモンスターの数の合計］の判定を行う。成功すれば、彼らはモンスターの《民》となる。失敗すると戦闘になる
11	冒険者の一団が自国を訪れる。彼等を受け入れれば、［【宿屋】の施設レベル×1（最低1）］MGを獲得する。ただし、〔治安レベル〕で難易度9の判定を行い、失敗すると、《民の声》が1点減少する
12	他国の情勢を噂に聞く。〔生活レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すると、好きな国の自国との関係が一段階がよくなり、終了フェイズの相場を自由に決定できる

使者の報告表 2D6

ダイス	結果
2	使者は実は国王を狙う暗殺者だった。 GMは、現在ゲームに参加しているPCの平均レベルと人数から、支配者としてふさわしいモンスターの遭遇を用意する。宮廷は、そのモンスターとの戦闘を行う
3	他国からの救援の要請。要請に応えるなら、〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すれば、救援を要請してきた国との関係が一段階よくなる。失敗すると《民》が2D6人減少する。要請に応えなければ、その国との関係が一段階悪化する
4	敵国からの宣戦布告。戦力11の敵軍と戦争になる。2D6を振り、その目に対応した簡易戦争表の結果を適用する。このとき、〔生活レベル〕で難易度11の判定を行って、外交交渉を行うこともできる。成功すれば、簡易戦争表の結果に+2、失敗すると−2する。また、1D6を3回振って、朝貢表の結果3回を適用すると戦争を回避できる
5	使者の正体は、実は王国を扇動しようとする列強のプロパガンダだった。列強表を使ってランダムにプロパガンダを行おうとする国を決定し、1D6を振る。その値が、現在の《民の声》以下だった場合、その国の属国となる
6	使者の正体は、実は朝貢を要求する列強の勢力だった。。列強表を使って、ランダムに朝貢を要求した国を決定した後、朝貢表を振って、差し出さなければならないものを決定する。朝貢に応えるなら、それを消費する。朝貢を行わない場合、列強との関係が一段階悪化する。その結果、敵対になった場合、戦力15の列強の軍隊と戦争を行う。2D6を振り、簡易戦争表の結果に従うこと
7	素材を購入しないかと申し出がある。相場表を使って、ランダムに素材1つを選ぶ。その素材10個を、3MGで購入することができる
8	レアアイテムを購入しないかと誘いがある。ランダムにレアアイテム1つを選ぶ。［そのレアアイテムの価格に書いてある（ ）内の数字×2］MGを支払うと、そのレアアイテムを獲得することができる
9	使者は軍事同盟を申し出た。周辺の国家の中から、同盟を要請してきた国と敵対している国をランダムに決定する。申し出に応えるなら、同盟を申し込んできた国との関係を同盟にし、その国が敵対する国との関係を敵対にする
10	婚姻による同盟の申し出がある。ランダムに先方の性別をランダムに決定する。婚姻を行う場合、宮廷の中から先方の反対の性別のキャラクターを選び、彼を結婚させる。先方の国は、重婚を認めないため、離婚しない限り、そのキャラクターは新たに結婚することはできない
11	使者は亡命してきた他国の民だった。受け入れれば、生まれ表でランダムにジョブを決定した逸材を1人獲得することができるが、その国との関係が1段階悪化する
12	使者はお忍びでやってきた他国のランドメイカーだった。〔文化レベル〕で難易度11の判定に成功すると、その国との関係が1段階よくなり、贈り物として好きな素材10個を獲得する

簡易戦争表 2D6

ダイス	結果
2	敵軍の奇襲を受ける。〔軍事レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、奇襲を退け、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行うことができる。失敗すると、《民》を1D6人失い、簡易戦争表：3番「籠城戦」の処理を行う
3	籠城戦を行う。〔生活レベル〕で難易度［敵軍の戦力＋人質の数＋籠城戦の判定を行った回数］の判定を行う。失敗すると《民》が［難易度×2−達成値］人減少する。成功した回数が［敵軍の戦力×1/5］以上になると戦争に勝利！　判定に失敗するか、成功回数が［敵軍の戦力×1/5］未満の場合は、再び籠城戦の判定を行う
4	総力戦を仕掛けることができる。〔軍事レベル〕で難易度［敵軍の戦力×1］の判定を行う。成功すると、敵軍を蹴散らし、戦争に勝利！　ただし、正否に関係なく《民》が2D6人減少する。総力戦を行わないか、総力戦に失敗した場合、簡易戦争表：3番「籠城戦」の処理を行う
5	敵将軍との一騎打ちを行う。一騎打ちを行う場合、宮廷の中からキャラクター1人を選ぶ。GMは、レベルが［そのキャラクターのレベル＋3］以下のモンスター1体を選び、その2人で戦闘を行う。キャラクターが勝利すると、敵軍の戦力を2D6点減少して、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行う。敗北すると、そのキャラクターは人質となり、戦争に勝利するまで行動不能になる。敗北するか、退却すると、簡易戦争表：3番「籠城戦」の処理を行う。
6	神官がいれば、神に祈ることができる。神に祈る場合、1D6を振る。⚅が出れば、奇跡が起こり敵軍は退散する。出なければ、ランダムに1つの領土を失う。神に祈らないか、祈りに失敗した場合、簡易戦争表：3番「籠城戦」の処理を行う
7	敵軍との合戦を行うことができる。合戦を行う場合、〔軍事レベル〕で難易度［敵軍の戦力＋1＋人質の数］の判定を行う。成功すると、戦争に勝利！　失敗すると、宮廷全員の《HP》を［難易度×2−達成値］点減少する。このとき、誰かの《配下》を1人減少するたびに、宮廷全員の《HP》の減少を1点抑えることができる。合戦を行わない場合、簡易戦争表：4番「総力戦」を行うことができる。合戦に失敗した場合、簡易戦争表：5番「一騎打ち」の処理を行う
8	敵の本陣に潜入して、敵軍の大将を討ち取ることができる。GMは、現在ゲームに参加しているPCの平均レベルと人数から、支配者としてふさわしいモンスターの遭遇を用意する。宮廷は、そのモンスターとの戦闘を行い、戦闘に勝利すると、戦争に勝利！　退却した場合、簡易戦争表7番「合戦」の処理を行う
9	敵軍との和平交渉を行うことができる。和平交渉を行う場合、和平交渉に赴くPCを1人選び、貢ぎ物として予算を何MG減少するかを決定して、〔生活レベル〕で難易度［敵軍の戦力＋3−減少したMGの値］の判定を行う。成功すると、敵軍は貢ぎ物に満足して退却。　失敗すると、和平交渉にいったメンバーは人質となり、戦争に勝利するまで行動不能になる。和平交渉を行わないか、和平交渉に失敗した場合、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行う
10	奇襲を行うことができる。奇襲を行う場合、宮廷か逸材の中から、奇襲に参加するメンバーを決め、〔軍事レベル〕で難易度［敵軍の戦力＋5−奇襲に参加したメンバーの数］の判定を行う。成功すると、敵軍は敗走し、戦争に勝利！　失敗すると、奇襲に参加したメンバー全員の《HP》を［難易度−達成値］点減少する（逸材は1点でもダメージを受けると死亡する）。このとき、奇襲に参加したメンバーの《配下》を1人減少するたびに、奇襲に参加したメンバーの《HP》の減少を1点抑えることができる。奇襲を行わない場合、簡易戦争表：9番「和平交渉」を行うことができる。奇襲に失敗した場合、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行う
11	敵軍の攻撃に備え、罠を仕掛けることができる。罠を仕掛ける場合、宮廷か逸材の中から罠を仕掛けるメンバーを選び、〔治安レベル〕で難易度［敵軍の戦力−罠を仕掛けるメンバーの数］の判定を行う。成功すると、敵軍の戦力を1D6点減少することができる。失敗すると、罠を仕掛けるメンバーは人質となり、戦争に勝利するまで行動不能になる。罠を仕掛けない場合、簡易戦争表10番「奇襲」を行うことができる。それ以外の場合、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行う
12	諸外国に救援交渉を求めることができる。救援交渉を行う場合、宮廷か逸材の中から救援交渉にいくメンバーを決めて〔文化レベル〕で難易度［敵軍の戦力−取引にいくメンバーの数-友好もしくは同盟関係にある国の数］の判定を行う。成功すると、敵軍の戦力を1D6点減少することができる。失敗すると、救援交渉を求めにいったメンバーは人質となり、戦争に勝利するまで行動不能になる。救援交渉を行わないか場合、簡易戦争表11番「罠を仕掛ける」を行うことができる。それ以外の場合、簡易戦争表：7番「合戦」の処理を行う

コラム

簡易戦争表

左の簡易戦争表は、戦争というシチュエーションを感便に処理するための表である。表の内容に従ったり、選択を繰り返したりして、戦争をおこなうもので、低い目になればなるほど自軍にとって不利な状況、高い目になればなるほど有利な状況が記述されている。自分の国や相手の戦力を見て、どのような選択を行うべきかを考えるミニゲームだ。特殊遭遇表を使うと、強制的に戦争という状況に突入することがあるが、GMはこの表を使えば、『げっちゅー★キングダム！』の戦争ルールを使うよりも気軽に戦争をシナリオに盛り込むことができるだろう。

NPC

Non Players Character

初期の王国すべての《民》リストとして使用できるNPC50人を紹介。ただし、GMをする人以外は読んじゃダメだぞ！

game master

シティアドベンチャー
GMセクション

読む前に注意！

このセクションにはＮＰＣの紹介に加え、そのＮＰＣを使ったシナリオソースも併記されている。ＧＭをする予定のないものは、シナリオソースの方は読まないようにすること！

NPCの使い方

本書に収録されたＮＰＣには、大まかに分けて下記の２種類の使用法が想定されている。ＧＭは、これらのＮＰＣを自分の望む方法で使用すること。

●NPCをすべて使用する

本書に収録されたＮＰＣを、すべて自国の《民》として使用する方法。その場合、１レベルの宮廷とつくりたての王国で遊ぶのが望ましい。自分たちの王国に住む《民》の顔がはっきりすることで、まったく違った『迷宮キングダム』を遊ぶことができるだろう

●NPCを一部使用する

上記の方法とは反対に、すでに進行中のキャンペーンに本書のルールを導入する場合にお勧めなのは、ＮＰＣの一部だけ使用する方法である。王国内での小冒険を行わなくても、ゲーム中、アドリブで依頼者や情報提供者が必要になったときのＮＰＣ集として利用できるだろう

民についての考え方

本書において《民》は、王国の労働力として一定以上有効に機能する存在として定義されている。そのため、実際のＰＣたちの王国には、本書で紹介するような《民》以外にも、赤ん坊や病人などをはじめとした、労働力としては計算にいれない国民が何人か存在しているはずだ。ゲーム的には、ランドメイカーと逸材、モンスターの《民》と通常の《民》の合計を総人口としているが、実際の数は、それ以上になるだろう。

本書に収録されたＮＰＣは、時折、複数人でセットになっているものがいる。これらのＮＰＣは、複数人のユニットとしてはじめて《民》１人分の働きをする存在である。それゆえに、複数人の個性が設定されていたとしても、ゲーム的には、１人の《民》として扱うこと。

臣従値

本書のルールを使用する場合、ＰＣと《民》との間に《好意》を得やすくなっている。その結果、互いに対して《好意》が１点以上ある《民》は、《臣従値》というパラメータを獲得する。《臣従値》を持つ《民》は、１人で数人分の働きをし、減少の効果に対しても強さを発揮する。もしあなたが望み、ＧＭが許可するのなら、この効果を通常の『迷宮キングダム』で使用してもよいだろう。

NPCの読み方

①NPC-NO.
そのNPCの掲載順を表す。1～50まである

②名前
そのNPCの名前。「」内は2つ名である

③性別
そのNPCの性別

④年齢
そのNPCの年齢

⑤NPC紹介
そのNPCの一般的な説明。PCは、自国の《民》であれば、ここに書いてある程度の情報は知っている

⑥シナリオソース
そのNPCを中心にしたシナリオソースが書いてある。PCたちの設定に合わせて、実際にシナリオにしてみよう

⑦発端
そのシナリオの発端。王国フェイズのプロローグの参考にすること

⑧調査
そのシナリオの展開。調査フェイズの遭遇づくりの参考にすること

⑨結末
そのシナリオの結末。終了フェイズのエピローグの参考にすること

NPC-01 ①
『曲がりしっぽの』 カ②ンガム
③ ♂ 05歳 ④
王国に住み着いた猫たちのボス。なれなれしくされる⑤で、なかなか触でさせてくれない。

「12月⑥の扉」

発端 冷え込みの厳しい冬の早朝。国王のPCは、顔に当たるもけもけした感触で目を覚まします

目を開けてみると、どこから潜り込んだのか、枕元にカニンガムがちょこんと腰を下ろしています。PCが起きないと、カニンガムはざらざらした温かい舌で顔を舐め回し⑦爪でひっかいたりして、なんとかPCをベッドから引きずり出そうとします。

PCが起きると、カニンガムはベッドから飛び降りてニャアと鳴き、ドアの隙間からとことこ出て行きます。どうやらどこかに案内したいようです。

調査 カニンガムはPCたちの先に立って、国中をあちこち連れまわします。扉の前に来るたびにニャアと鳴いて、開けろとせがむのです。開けてやると、カニンガムは戸口を覗き込みますが、すぐにプイと顔をそむけてまた次の扉へと歩き出します。

猫を先触れに、宮廷の一行がぞろぞろと連なって歩いているので（しかも家々の扉を開けて覗き込むので）、多くの民が興味を持って、何をしているのか訊ねてきます。⑧ガムが何かを探していると知ると、彼らは口々に自分の意見を述べます。

「まさか、疫病ネズミ？」

「餌がほしいんじゃないの？」

「おしっこしたいだけだと思うよ」

「そんなんじゃない」ペリエ婆さんが声をひそめていいます。「この国のどこかに、『12月の扉』が現れたんだよ。迷宮の奥深く、寒い寒い『霜折れの国』に通じる恐ろしい扉さ。開いたが最後、冬将軍に率いられた白い怪物たちがこの国になだれ込んでくる。この子はそれを感じ取ったのさ。あたしが小さい頃にも同じことがあった。早く扉を見つけないと大変なことになるよ」

「そんなんじゃないよ」と狼少年のクレタがいいます。「こいつは『夏への扉』を探してるんだ。冬のさなかに夏の風を運んできてくれる魔法の扉が、この国のどこかに現れたんだ。早く見つけないと、冬がいつまでも終わらないよ！」

PCたちは猫の後を追って国中をくまなく歩き、すべての扉を開けて回ることになります。そしてついに、誰も見覚えのない、開けたことのない扉の前にたどり着きます。カニンガムがニャアと鳴き、PCはドアのノブをゆっくりとひねります……

結末 探索終了時に、宮廷全員の≪好意≫の合計が≪敵意≫の合計より大きいなら、扉は『夏への扉』になります。逆なら『12月の扉』です。

『12月の扉』の場合、扉から出てこようとする冬の怪物たちと戦うことに⑨ます。『夏への扉』の場合、一陣の爽やかな風が扉から吹き込んできて、国中を駆けめぐります。風はすぐに止んで、また寒さが戻りますが、やがて来る冬の終わりを予感して王国は活気づきます。≪好意≫の合計と≪敵意≫の合計が等しい場合、扉の中にはカニンガムによく似た子猫がいます。子猫は戸口に駆け寄ってきてミャアと鳴きます。カニンガムは子猫を従えると、満足げに帰っていきます。彼はただ、迷子になった自分の子供を捜していただけだったのです。

NPC-No.01

『曲がりしっぽの』カニンガム

男 05歳

王国に住み着いた猫たちのボス。なれなれしくされるのが嫌いで、なかなか撫でさせてくれない。

「12月の夏への扉」

発端 冷え込みの厳しい冬の早朝。国王のPCは、顔に当たるもけもけした感触で目を覚まします。

目を開けてみると、どこから潜り込んだのか、枕元にカニンガムがちょこんと腰を下ろしています。PCが起きないと、カニンガムはざらざらした温かい舌で顔を舐め回したり、爪でひっかいたりして、なんとかPCをベッドから引きずり出そうとします。

PCが起きると、カニンガムはベッドから飛び降りてニャアと鳴き、ドアの隙間からとことこ出て行きます。どうやらどこかに案内したいようです。

調査 カニンガムはPCたちの先に立って、国中をあちこち連れまわします。扉の前に来るたびにニャアと鳴いて、開けろとせがむのです。開けてやると、カニンガムは戸口を覗き込みますが、すぐにプイと顔をそむけてまた次の扉へと歩き出します。

猫を先触れに、宮廷の一行がぞろぞろと連なって歩いているので（しかも家々の扉を開けて覗き込むので）、多くの民が興味を持って、何をしているのか訊ねてきます。カニンガムが何かを探していると知ると、彼らは口々に自分の意見を述べます。

「まさか、疫病ネズミ？」

「餌がほしいんじゃないの？」

「おしっこしたいだけだと思うよ」

「そんなんじゃない」ペリエ婆さんが声をひそめていいます。「この国のどこかに、『12月の扉』が現れたんだよ。迷宮の奥深く、寒い寒い『霜折れの国』に通じる恐ろしい扉さ。開いたが最後、冬将軍に率いられた白い怪物たちがこの国になだれ込んでくる。この子はそれを感じ取ったのさ。あたしが小さい頃にも同じことがあった。早く扉を見つけないと大変なことになるよ」

「そんなんじゃないよ」と狼少年のクレタがいいます。「こいつは『夏への扉』を探してるんだ。冬のさなかに夏の風を運んできてくれる魔法の扉が、この国のどこかに現れたんだ。早く見つけないと、冬がいつまでも終わらないよ！」

PCたちは猫の後を追って国中をくまなく歩き、すべての扉を開けて回ることになります。そしてついに、誰も見覚えのない、開けたことのない扉の前にたどり着きます。カニンガムがニャアと鳴き、PCはドアのノブをゆっくりとひねります……。

結末 探索終了時に、宮廷全員の《好意》の合計が《敵意》の合計より大きいなら、扉は『夏への扉』になります。逆なら『12月の扉』です。

『12月の扉』の場合、扉から出てこようとする冬の怪物たちと戦うことになります。『夏への扉』の場合、一陣の爽やかな風が扉から吹き込んできて、国中を駆けめぐります。風はすぐに止んで、また寒さが戻りますが、やがて来る冬の終わりを予感して王国は活気づきます。《好意》の合計と《敵意》の合計が等しい場合、扉の中にはカニンガムによく似た子猫がいます。子猫は戸口に駆け寄ってきてミャアと鳴きます。カニンガムは子猫を従えると、満足げに帰っていきます。彼はただ、迷子になった自分の子供を捜していただけだったのです。

NPC-No.02

『うそつきは三文の得の』クレタ

男 10歳

朝っぱらから「怪物が来たぞ～」とか「災厄王が来たぞ～」という嘘をつく、ハタ迷惑なガキ大将。10回に1回は本当なのでタチが悪い。

「嘘吐きクレタの嘘みたいな冒険」

発端 マーサのところの小さな子供が妖精に攫われて、取替えっ子にされてしまいました。目撃したのは、幸か不幸かクレタのみでした。

クレタは当然そのことを伝えますが、もともと信用のない嘘吐きです。モンスターが攻めてきたわけでもないし、居なくなったという子供も、マーサの家でぐっすりと眠っているために、誰もまともに取り合いません。

結果、クレタは妖精から子供を取り返すために、単身妖精郷へと乗り込んでいってしまいました。俗に言う、二重遭難というヤツです。

調査 クロックが、ランドメイカーのところに来ます。なんでも、悪ガキのクレタがまた嘘をついたらしいのですが、ちょっと様子が変だったというのです。

「何もないいつもの嘘であれば、いつもどおりのお説教でいいんですが……申し訳ないが、お暇であれば、ちとクレタに騙されてやっていただけませんか」

クロックもパトロールに行っていて、クレタに直に会った訳ではないのですが、話を聞いて心配になったようです。PCがクレタを探してみると、既にクレタも行方不明に。

マーサのところの子供達に聞くと、子供を助けるためにモモの家にいったといわれます。彼等はクレタの言葉を信じていますが、クレタは彼等が来ることを許さなかったといいます。

行動を追うと、クレタはモモの家で妖精の弱点を探し、ファンタの荷物から短剣をくすねると、一人でどこかへ消えてしまったのです。

最後の目撃者はクロスステッチで、マーサの家の台所で、お鍋の周囲をうろうろしていたそうです。

調べると、鍋蓋の隙間から、妖精郷への通路が出来ています。

お鍋の脇には、クレタのメガホンも落っこちており、クレタが中に居る事がわかります。

妖精郷の中で、悪い妖精に襲われているクレタと子供を発見します。子供を取り返したまではよかったのですが、追いつかれてしまったのです。

黒妖精（笛吹き男）を退治して、妖精郷との通路を破壊したら、クレタと子供を助け出して無事に国へ帰ることになります。

結末 子供は無事に取り戻され、皆は知らないままに事件は終わりました。

クレタはこのことを吹聴するかと思いきや、あまり口にしたくないようです。

話を聞くと「だって、こんなこと誰に言ったって信じたりしないよ」と、にっこり笑います。

少し成長したかな、と思ったのもつかの間、翌日からは変わらずに嘘をつき続けるのでした。

NPC-No.03



故郷を焼け出された難民。村のはずれに隠れ住み、夜になると出て来て、野菜泥棒をしている。国民のほとんどは、まだ彼に気付いていない。

男 14歳

COLIN

「君の名は」

発端 果樹園の管理人、アップルレーンからPCに相談が持ちかけられます。

最近、ひひ以外にも果樹園や畑を荒らす何者かが居るというのです。果樹園に鍵つきの柵を作ったり、見張りを立てるなどの対策で最近の被害は減っていたのですが、なにか別の相手かもしれません。今のところ、被害としては少ない量なので困ってはいませんが、ひひの群れがそこに便乗してくるなどの事態になると、果樹園も、アップルレーンが大事に世話している古木も台無しになってしまいます。

アップルレーンは、堅苦しい口調で「本格的な被害が出る前に、原因の究明をお願いしたい」と依頼してきます。

調査 果樹園の見張りに参加しているのはキュウベエ、ビスマルク、アップルレーン、クロック、ブッシュマスターの5名です。24時間常に見張っていられるわけでも無く、彼等の見張り時間を確認すると、いくつかの隙間があります。どうやら、アップルレーンが家に戻り、クロックが朝の巡回に来るまでの夜の時間帯に泥棒が出ているらしいことがわかります。5人への聞き込みだけではなく、他の国民に対して聞き込みをした場合、ブッシャリがなにかいいたそうにしているのですが、残念ながらブッシャリは喋れません。ただ、猫のカニンガムを指差して、小さくうなずくだけです。

なお、カニンガムは農作物を荒らすようなことはしないことはみんな知っています。

探索 犯人を捕まえる方法は二つ。一つは夜の時間帯に、果樹園で見張っていること。もう一つは、カニンガムの行動を追いかけることです。夜に見張りをしていると、柵の鍵を器用に開けて、果樹園に一人の小柄な人影が入ってきます。

ランドメイカーが出て行こうとすると、その前にカニンガムが姿を現します。カニンガムを追いかけると、ここで人影を発見します。

人影はカニンガムを見ると、しゃがみこんでカニンガムに話しかけます。

「あぁ、お前か。驚かせないでくれよ。……そりゃ、俺だってこんな真似はしたくないけど。俺の国は戦争でなくなっちまったし、親も死んで身寄りも無けりゃ行くところもないんだ。こんな難民なんか、どこに行っても厄介者さ」

そのとき、人影が鍵を開けて入ってきた柵から、ひひの群れが飛び込んできます。カニンガムも人影も、精一杯抵抗しようとするのですが、多勢に無勢です。

PCが出て行かなければいけないでしょう。

結末 逃げようとする人影を捕まえれば一応は解決です。

アップルレーンに教えると「果樹園の下働きが必要でして……」と、彼を国民として迎え入れられないかと申し出ます。ここで、初めてコリンの名前を知ることで、コリンは国民として登場するのです。

NPC-No.04



ダイナマイト帝国からの帰国子女。いいとこの出で、留学中にダイナマイト大帝の思想にどっぷりはまった理想主義者。

男 16歳

KONRATH

「エデンの終わり」

発端 宮廷に、キュウベエから「コンラートが悪事を働いている」との密告がもたらされます。一ヶ月ほど前、コンラートが突然「人民のための新国家を創る」といい始め、仲間たちと家出をして自宅の離れで集団生活を始めました。ところがキュウベエの言うには、数日前からコンラートが夜中に町へ出て、こそこそと何かをやっているというのです。

「へっへっへ、おおかた食い物が尽きて、泥棒でもやってるに違いありやせんぜ」

親からもそろそろ子供たちを連れ戻してくれという陳情が来ており、PCたちは事件の解決に乗り出します。

調査 「コンラートの行動を調べる」か「子供たちの隠れ家に乗り込む」ことが出来ます。

▶隠れ家に乗り込む

子供たちは最初こそ反発しますが、ちょっと脅すとあっさりと中に入れてくれます。子供たちの話によると、いきさつは以下のようなものです。理想に燃えるコンラートは、今後の計画などを熱心に仲間に訴えていましたが、ほかの子供たちは理想に共感するでもなく、自堕落な家出生活を楽しんでいました。ここ数日はコンラートも説得を諦め、なにやら一人で出かけていたようですが、昨日から離れには帰っていません。

▶コンラートの行動を調べる

カードシャークからの情報

「銀器を持って来たんで、何枚か買ってやったぜ。あと、この国の地図を譲ってやったな。秘密の地下道も載ってるレアな奴だぜ」

ラジオゾンデからの情報

「新しい井戸を掘るって爆弾を買いに来たよ。でも、あんなに沢山必要なのかなあ?」

ガッテンからの情報

「地図を持って大空洞の事を聞きに来たよ。ここを大空洞にするならどうすればいいかって、熱心に計画書を書いていたな」

「まあ、子供にはどだい無理な話さ。専門の職人でないとどうにもならんよ」

クロスステッチからの情報

「ついさっき会いました。なんだか思いつめたような顔をして……。心配です」

結末 仲間に失望したコンラートは、王宮を爆破して大空洞を作ろうとしています。しかし、不完全な計画は王国に大きな被害をもたらしかねません。秘密の地下道の地図と計画書を元に爆弾を解除し、コンラートを取り押さえれば事件は解決です。計画を阻止されたコンラートは

「僕は間違ってなーい!」

と叫んで自爆しようとします。クロスステッチが同行していれば、彼女の涙ながらの説得にコンラートは自らの過ちを認め、投降します。

コンラートの両親とクロスステッチはどうか寛大な処置を、と懇願しますが、かれをどう処分するかは、PCの判断次第です。

NPC-No.05

キュウベエ「ちゃっかり」



男 17歳
パッと見は笑顔のすてきな少年。しかし、実際にはかなりネチっこい性格で、国民の様々な状況をランドメイカーに密告している。嫌われ者。

KYUBE

嫌われキュウベエの一生

発端 今日も元気にキュウベエは、王宮に今日一日の報告にやってきます。

「ビバレッジさんは、今日も女の子の着替えをのぞいてましたよ」

「ダイナさんはいつも通り、こんな田舎、早く出て行きたいって愚痴ってたし……」

「マリアージュさんなんて、●●さん（女性ＰＣ）の悪口をいってましたよ。あの歳で結婚してないなんて、きっとひどい性癖持ちなんだって」

……という調子で楽しそうに、ひとしきり報告を終えると、にこやかに去っていきます。

ＰＣたちが、報告を受けてどうしたものかと考えていると、当のビバレッジ、ダイナ、マリアージュの三人が王宮を訪れます。ちなみに彼等は、キュウベエの密告の常連です。

「……そりゃ、密告されるようなことする俺らも悪いけどよう。あのままじゃ、アイツろくな人間にならねぇぞ。実際、友達らしい友達もいねぇみたいだし……なぁ、王様。アイツに自分の秘密をばらされる苦しさを分からせてやれねぇかなぁ」

ビバレッジの頼みはもっともなものでした。

調査 ＰＣたちはビバレッジの依頼でキュウベエの一日を監視することになります。しかし、同じ部屋にＰＣがいても、喜々として監視を続けます。

「ぼくが密告屋ってことはみんな知ってますし」

そんな風に悟りきっている彼は、どうしたら動揺するのでしょうか？

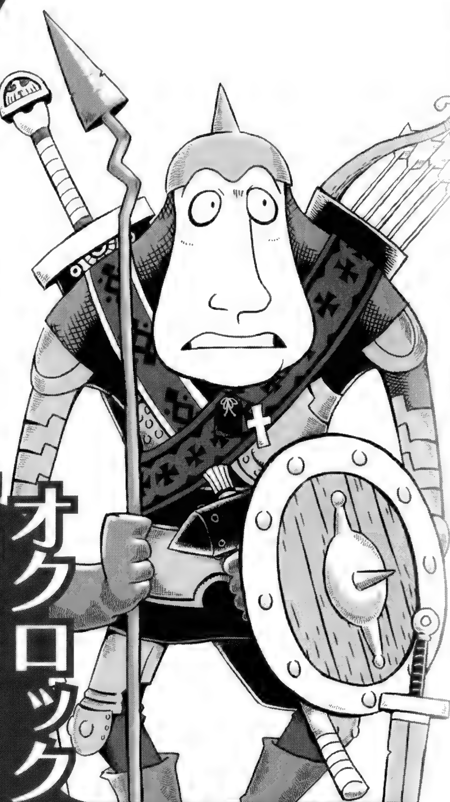
国民に彼の話を聞いてみると、ほとんどの人間がイヤそうな顔をして「あんな密告野郎のことなんて知らない」と言います。しかし、エヴァーグリーンだけは例外で、彼のことを本気で心配しています。他の国民に聞いてみると、どうやら彼はエヴァーグリーンのことだけは、決して監視したりしていないようです。そういえば確かに、今までエヴァーグリーンのことを密告しにきたことはありません。キュウベエの自宅を調べてみると、彼の日記を発見することができるのですが、そこには、彼のエヴァーグリーンへの想いがつづられています。もちろん、エヴァーグリーンは、キュウベエが自分を慕っていることに気がついていないようです。

ここでＰＣたちは、キュウベエの秘めた想いを白日のもとにさらすことで、彼に「秘密を暴露される苦しさ」を理解させることができます。しかし、ただ暴露するだけでは、彼の心に傷が残るだけでしょう。秘密を守ることの大切さを教えなければいけません。そのためには、エヴァーグリーンと協力する必要があるでしょう。例えば、彼の密告のせいで、彼女が処刑になる……というようにひと芝居うつなどは、有効な手段です。ＰＣたちに色々と考えてみてもらってください。

結末 あれから数日後、相も変わらず、キュウベエは国民の監視を続け、お気に入りのえんま帳にその内容をメモしています。しかし、お説教がうまくいっていれば、彼は決してその内容を口外しようとはしなくなります。

NPC-No.06

オクロック「空回りする」



男 18歳
臆病な衛視見習い。クロックの息子で、国境の門を見張っている。外敵に備えて過剰に武装しており、見た目はまるでハリネズミ。

O'CLOCK

「狼になりたい」

発端 オクロックはいいやつですが、国の皆が知る臆病者です。ところが、ある日突然オクロックが豹変します。臆病だった性格は鳴りを潜め、ファンタより無謀に、カードシャークより強引になり、さらに暴力的になってしまいました。

今までは臆病だけど人のいい青年だったのに、今ではまるで愚連隊です。しかも自分の仕事である国境の守りをおろそかにして、ファンタの真似事のように国外へ冒険に出かける始末。

父親のクロックはあまりの変貌に怒り心頭。皆の視線は氷点下になりかかっていますが、**空気が読めなくなった**オクロックは気にも留めません。

オクロックがおかしくなった原因を調べて欲しいと、PCたちに大量の苦情が届いたのは変貌から3日目のことでした。

調査 オクロックの豹変の原因を探ります。

普段の行動を知っているクロックに聞くと、数日前から帰りが遅くなり、丁度その頃に性格が変わった事がわかります。

▶数日前のオクロックの行動

酒場などで聞くと、見慣れたはずのブサンゲランを見て腰を抜かしてしまい、皆に笑われてしまい、自分の臆病さを呪っていた事がわかります。

コバルトやファンタに聞くと、どうやらちょっと前に**スベスベのところ**に通いつめていたようです。

▶スベスベに事情聴取を行う

スベスベに聞きに行くと、オクロックが沼の奥の**キノコの群生地**へ通っている事がわかります。群生地は通常は、薬師のペリエと弟子のスリーブ以外は立ち入らないところです。

▶ペリエたちにキノコについて聞く

群生地のキノコは薬の材料に使うものも多く、毒になるものも多くあるようです。

▶キノコの群生地に向かう

行く途中、どこかに走っていく暴れ小鬼を見かけます。群生地には怯えた小鬼達が隠れていて、キノコを食べた仲間が**急に乱暴になって暴れだした**ことを教えてくれます。

見ると、小鬼達のものとは違う七輪と、食い散らかされたキノコ、そして古びた**キノコの図鑑**。

栞が挟んであるのは、強心剤や気付けに使われるキノコですが、才覚の判定に成功するか、持ち帰ってペリエに見てもらえば、この周辺に生えているのは、外見はよく似ているけれども、ある種の毒キノコであることがわかります。

どうやら、強心剤を、心を強くする薬と**勘違い**したオクロックが、間違えて幻覚作用のあるキノコを食べてしまったのが原因のようです。

結末 ペリエに解毒用の薬を調合してもらい、オクロックを捕まえて飲ませれば元に戻ります。

前のように臆病なオクロックを見て、こっちのほうが良いと、皆は安堵したということです。

NPC-No.07

ボレロ「雲を追う」

BOLERO



♂男 20歳 稀人。憂いを含んだ美男子。故郷を懐かしんで溜め息ばかりついて暮らしている。博識で、よく村人たち、特に女性からの相談事を持ちかけられる。

「いとしの故郷」

発端 数日前、旅の行商人が持ってきた珍しい鳥「カナリヤ」を見て以来、溜め息の回数が多くなったボレロ。そんなある日、トレインコールが慌てた様子で王宮に駆け込んできます。

「大変です！ エヴァーグリーンさんに今聞いたんですけど、ボレロさんが旅に出るらしいって！」

どうやら異階原産のカナリヤがボレロの望郷心を刺激した様子で、他の稀人たちを訪ねる旅を決心したそうです。

トレインコールはボレロの人柄、王国に対する必要性を熱心に語ってボレロを引き止めるようPCたちに強く迫り、こんな事を言い出します。

「そうだ、ボレロさんの故郷の劇をみんなで演じて、この国に残るように説得しましょう！」

調査 異階の劇に関するリサーチを行います。情報源としては、外国に行ったことのあるコンラート、ファンタ、ラジオゾンデ、ガッテン、セッコ、旅人と縁の深いアネモネ辺りが適当でしょう。

出し物のネタは「プレイヤーみんなが」よく知っている映画、ドラマなどから選びます。いくつか候補をあげて選んで貰うか、プレイヤーたちに考えて貰ってもいいでしょう。スターウォーズ、タイタニックなど、百万迷宮とのギャップが大きいものがお勧めですが、童話や民話などでもいいでしょう。

▶練習、事前準備

選ばれた出し物にふさわしい出演者を選び、ボレロに隠れて練習をします。突然現れたボレロに慌てて言い訳をしたり、民たちが異階の文化や風物に戸惑うシーンを演出します。（「空って何だ？」）

また、大道具、小道具、衣装なども用意しなければなりません。

途中、誰かが「故郷の劇なんてやったら、逆に里心がついてしまうんじゃないか？」とトレインコールに問い掛けます。彼女はちょっと寂しげに

「お別れ会になってもいいんです。ボレロさんに、この国のいい思い出をもって貰いたいじゃないですか」

と答えます。

結末 王宮に特設会場をあつらえて、盛大に観劇会が開かれます。王国の住民になったつもりで、異階のヘンテコな劇の名シーンを演じてみてください。

観劇会は盛況のうちに幕を閉じます。続く宴会の席で、ボレロがトレインコールの隣に腰掛け、彼女に囁きます。

「今日は本当にありがとう。大丈夫、僕はどこにもいったりしないよ。僕の故郷はこの国さ」

うつむいて真っ赤になる彼女の横でボレロはギターを取り出し、立ち上がって皆に挨拶をします。

「みんな今日はありがとう。今日のお礼に僕からも一曲プレゼントします。曲は……」

NPC-No.08

チムチムニー「まっくろくろすけ」

CHIMCHIMNEY



♂男 22歳 伝声管掃除人。毛むくじゃらで細長い生き物「モップイタチ」を手なずけた純朴な青年。普段からすすまみれなので、素顔を知っている人は少ない。

「チムチムニーのパイプライン大作戦」

発端 チムチムニーの飼っているモップイタチのチムチムが、新しく出来ていた伝声管の掃除の途中で事故にあったらしく、出てこれなくなってしまいました。

途方にくれたチムチムニーは、ガッテンやモモに相談するのですが、どうにもなりません。PCの元を訪れて、イタチを助けてくれと泣きついてきます。

「王様、おねげぇだ。アイツがいねぇと、オラもうどうしていいかわかんねぇだヨ」

調査 現場を調べていたガッテンに話を聞くと、どうやら伝声管が奥のほうで迷宮化し、どこかにつながっているらしい事がわかります。しかし、モップイタチくらいの太さしかない伝声管に入ることはできません。

ここで、魔法使いの弟子のモモがやってきます。師匠の残した魔法の薬で、PCとチムチムニーを小さくする事が出来るというのです。

PCとチムチムニーは小さくなって、迷宮化した伝声管の中を探索することになります。

モップイタチは、伝声管の中で、外部からやってきた管狐（くだぎつね）に襲われ、安全圏に逃げ込んでいます。また、管狐はカーネル化しかかっています。今回の伝声管の迷宮化は、この管狐が原因です。

チムチムニーはチムチムまでの距離が大まかにわかります。それを頼りにチムチムを探しましょう。

伝声管の中には、誰かが落とした指輪やコイン、古びた釘（**武器になります**）などがかなりの数落っこちています。通常サイズの武器防具は使えなくなりますので、何とか落ちているもので武装を整えるようにしましょう。

動物と大まかな意思疎通のできるチムチムニーを通して、温厚なネズミの家族などに話を聞いたりすることも出来ますし、チムチムの怪我を治療できれば、チムチムに乗って伝声管の中を駆け巡る事だって可能です。

また、チムチムが無事な事がわかると、安心したチムチムニーは、普段話すことの少ないPC達に、「好きな人はいないダか？」とか「王様は子供を作らないダか？」など、いくつもの**他愛ない質問**を投げかけてきます。

怪我をしたチムチムを助け出し、伝声管の中を支配しようとしている管狐を退治すれば、伝声管の迷宮化事件も解決です。

結末 大怪我をして、カーネルの力も失った管狐は小さな虫くらいの大きさになって逃げ出し……国に出てきたところで、カニンガムにぺろりと食べられてしまいます。

こうして事件は無事解決したのですが……伝声管の中の会話は、**全て国民達に筒抜け**だったことはお忘れなく。

うかつなことを言ったPCがいたら、しばらく国民から話の種にされることでしょう。

NPC-No.09

BISMARCK

ビスマルク

「聖人君子」

男 24歳

国一番の好青年。ハンサムで明るく真面目で仕事も出来る「旦那にしたい男No.1」。男から見ても嫉妬するのが馬鹿馬鹿しくなる完璧超人。

「運命の女性」

発端 ある時、行き倒れの旅人が出たとの一報が王宮に入ります。話によると旅人は美しいドレスに身を包んだ絶世の美女で、記憶喪失になっており、ペリエの家で手当を受けているという事です。

ペリエの家では、噂の美女を見ようと人だかりが出来ています。見舞いに来たPCたちに彼女は

「ありがとうございます『PCの名前』様。見ず知らずの私にこんなに良くして頂いて」

と、なんとPCの一人を名前で呼びます。

「不思議ですね。なぜ知っているのかしら? そういえば皆さんの顔にも見覚えがあるような……」

どうやら、彼女はこの国の事を知っているようです。一体何者なのでしょうか?

調査 「国を見て回れば、何か思い出すかも知れない」

とのペリエの勧めもあり、彼女を連れて国を見て回る事になります。彼女はあちこちで注目を集め、コバルトやビバレッジなどは後をついて盛んにアプローチをかけます。

ビスマルクの家を訪ねた時、突然彼女は

「私、この家を知ってます。この家で暮らしていたんです。間違いありません」

と言い出します。更にビスマルクについて調べると、昨夜遅く森へ一人で出かけるのを目撃されて以来、行方不明になっている事がわかります。

森へ入ってしばらくすると、ビスマルクの物とおぼしき服と装備を発見します。すると茂みの影からナンキチ・ニーミがピョコンと飛び出し、

「お帰り、ビスマルク」

と彼女に話し掛けます。

「ビスマルク!? 私が!?」

驚く彼女に対し、ナンキチ・ニーミは続けます。

「だってあなたはビスマルクでしょ? ゆうべはびっくりしたよー。ビスマルクがあんな格好で……」

そこまで聞いた彼女は、突然全てを思い出したようにハッとして、あわてて2人を抱え上げ、森の奥に逃げるように消えていきます。

一瞬の後、絹を裂くような悲鳴が森に響き渡ります。慌てて駆けつけたランドメイカーの目の前では、巨鬼の一団が彼女に襲い掛かろうとしています。

結末 巨鬼から助け出された彼女/ビスマルクは、消え入るような声で真相を語り始めます。

ビスマルクには以前から女装の趣味があり、昨夜は勇気を出して戸外で女装をしようと、森へ出掛けました。そこでナンキチ・ニーミとばったり出くわし「女の格好が好きなんだったら、呪いで女にしてあげようか?」と持ちかけられたのです。

ドキドキしながら呪いを待っている所で記憶が途切れ……、あとは皆の知っているとおりです。

語り終えたビスマルクは「どうかこの事は内密に」と、ランドメイカーに頼み込みます。

NPC-No.10

COBALT

コバルト

「きらきら光る」

男 25歳

ハーフエルフの鉱夫。ドワーフと仲がよく、鉱脈を探して遠出することも多い。女好きで王国中の女性に声をかけて回っている。

「今夜は朝まで」

発端 「陛下、合コ……親睦パーティーを開きましょう」

謁見に臨むなり、コバルトがそう切り出します。国の発展のためには、宮廷の方々と若い国民が語り合い、親睦を深めるが一番、などと理屈を並べますが、その顔には『宮廷のセレブを餌に、合コンをしよう』という意図がありありと現れています。

「出席者もほぼ決まっていて、料理の準備もバッチリ。あとはお返事を頂くばかりです。あ、あと会場に王宮を借りられれば言う事なしですね……」

口を挟む間もなく、コバルトはどんどん話を進めます。どうやら断るのは不可能なようです。

調査 宮廷のメンバー+コバルトに加え、国民の中から適当な人物を選び、男女の数が同じになるように参加者を選んでください。会場には台所、食堂、ホール、中庭の4つの部屋を使用します。

▶台所

マーサとマリアージュが料理の支度をしながら「若いっていいわねえ」などと世間話をしています。

▶食堂

コバルトに駆り出されたドワーフたちが、せっせと給仕をしています。ここでは食事やお酒を自由に取る事が出来ます。

▶ホール

ホールには軽快な音楽が流れ、参加者がダンスに興じています。

▶中庭

淡い星明りにつつまれた中庭はムードたっぷり。薄暗い物陰がいたるところにあります。

各自、自己紹介を行った後、会場の中から好きな場所に移動します。パーティー中は、同じ部屋にいるキャラクター1人を選んで、〔魅力〕で難易度9の判定を行い、成功すると、選んだキャラクターから自分に対する《好意》を1点上昇させることができます。NPCがどこに移動するかは、GMがサイコロを振って決めてもよいでしょう。

パーティーのさなか、給仕のドワーフの数が減ったり、食事が突然消えたりといった奇妙な事件が起こります。更にある参加者がこんな事を言います。

「あら? あなたさっきまであっちの部屋にいたじゃない。いつの間にこっちへ来たの?」

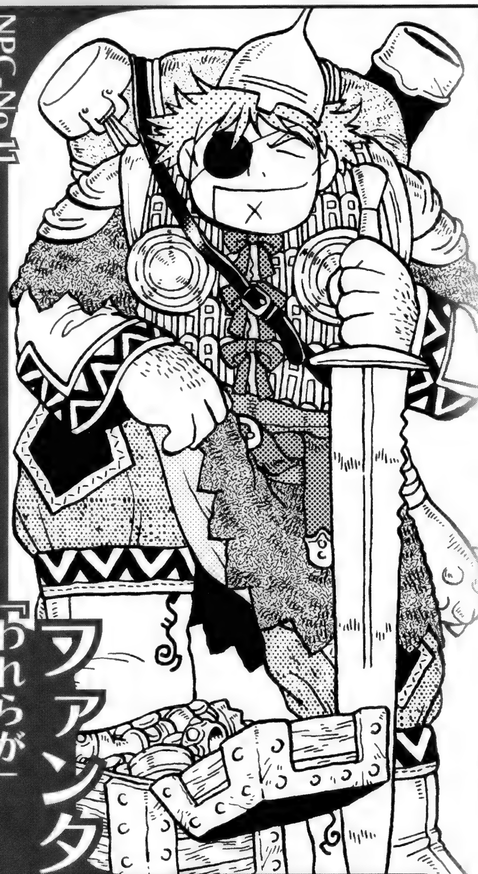
実は、ドッペルゲンガーが会場に紛れ込み、騒ぎを起こしています。参加者の数をきちんとカウントしたり、パーティを一時中断してみんなを集めれば事実が判明します。(いいところを邪魔された人は怒るでしょうが)

ドッペルゲンガーとPCの戦闘になります。ドッペルゲンガーのデータは【夢の騎士】(MC4)を使用するか、【運命の三女神】(MC6)のスキル【運命の輪】を使って表現するといいでしょう。

結末 会場の真ん中には、戦闘に巻き込まれたらしいコバルトがのびています。参加者たちは一瞬顔を見合わせ、何事も無かったようにパーティーを続けるのでした。

NPC-No.11

ファンタ 「われらが」



冒険者。怪我をしたところを助けられたのが縁で王国に滞在中。しょっちゅう外に出かけては宝物を持って帰ってくるので人気がある。

♂ 男 27歳

「スパイを探せ」

発端 PCたちのもとに、チムチムニーが奇妙な巻物を拾った、と届け出てきました。

「うちのチムチムが変な人形さ拾って来たで、そいつがこの巻物ぶら下げてただ。おら字い読めねえで、代わりに預かってくれねえだか」

と、小さな人形と巻物を渡します。その巻物には恐ろしい内容の通信文が書かれていました。

「『（PCたちの王国の名前）』は依然平穏。忘れ物に気付いた様子も無し。侵攻の必要は認められない。南西下層の空き家の探索終了。忘れ物は無し。引き続き監視と調査を継続する」

どうやら王国にスパイが紛れ込み、王国の周辺で何かを探しているようです。しかも、王国に対して侵攻さえ企てている様子です。一刻も早くスパイを探し出さなくてはなりません。

調査 スパイは冒険者のファンタです。彼は千年王朝のなかでも災厄王の遺物の調査を専門に行う諜報機関「災厄書宮（ビブリオテカ・エクセドラ）」のメンバーです。この王国の周辺には迷宮嵐によって飛ばされて来た古代千年王朝の遺跡があり、ファンタはその調査に派遣されて来たのです。GMは「最近王国にやって来たよそ者が怪しい」「国外によく出かけている者が怪しい」などの情報を出しながら、PCたちがファンタを疑うように仕向けて下さい。

自動人形について調べると、これは伝令や雑用などに使われる千年王朝の呪物で、魔法の合い言葉によって動く物だという事が解ります。

また、南西下層の方向にはうち捨てられた遺跡があることがわかります。さらに調べると、それが古代千年王朝のものだとわかります。

ファンタについて調べると、最近、古代千年王朝の遺物を持ち帰ったことがわかります。

ファンタを尾行などして監視すると、彼がふたたび国外へ出かけ、別の人形に対して合い言葉を唱える場面を目撃します。チムチムの拾った人形に同じ合い言葉を唱えると人形はトコトコと歩き出し、ファンタの足元でピタリと止まります。

結末 スパイ疑惑についてファンタを問い詰めると、彼は正体を明かし、取引を提案します。

「私らが欲しいのは災厄王の遺物だけで、国を滅ぼしたいわけじゃありません。ただ、その遺物が他の国に渡るとなれば話は別ですがね。どうでしょう、お国に絶対迷惑は懸けないってことで、このままここに置いてくれませんか？」

ファンタの誘いを断れば、戦闘になります。ファンタのデータはダンジョンオタクを使用します。PCのレベルに合わせ、魔剣、クリーピングコイン、ウマトカゲなどの呪物や乗騎を援軍に出してください。取引を受け入れれば、ファンタは普通の民か、千年王朝の大使として留まります。

ファンタを倒した場合、王国は災厄書宮のより積極的な攻撃に晒される事になります。ファンタの滞在を許可した場合、ファンタと共闘して災厄王の遺宝を探索するなど、新たな冒険のきっかけとなることでしょう。

NPC-No.12

ラジオゾンデ 「予期しないエラーです」



元ハグルマの技術者だが、奥さんと一緒にハグルマから亡命してきた。しかし、王国の暮らしになじめない日々を送る。機械を修理するのが得意。

♂ 男 28歳

「拝啓　パノラマ電波島より」

発端 ラジオゾンデがこの国にやってきてそろそろ３年。彼もがんばっているものの、他の国民たちと未だにうち解けることができません。会うたびに弱々しい笑顔で、ため息をついています。

しかし最近、事情が変わってきました。彼が趣味でやっている発明が人気となり、国民の間で大流行しているのでした。その発明品は「天使の歌声」と呼ばれる不思議なアンテナ状の機械で、部屋にとりつけると、とても美しい歌声をかなでてくれるというものでした。農作業の疲れをいやすと評判で、その発明品とともに、ラジオゾンデも人気者になっていました。王宮にも「天使の歌声」がとりつけられて、ＰＣたちもその歌声を楽しんでいます。

しかし、あるときＰＣの１人は、「天使の歌声」から不思議な声を聞きます。その声は、「神に逆らう者を調伏せよ」と語ります。宮廷全員は、〔才覚〕で難易度９の判定を行ってください。失敗したキャラクターは、そうでないキャラクターに戦闘を仕掛けます（《気力》や《民の声》は使えません）。気がつくと、王国の家々の扉はすべて閉じ、異様な雰囲気に包まれていました。このシナリオでは、編成会議で《配下》を編成することはできず、召集も行えません。

調査 王国は、「天使の歌声」に操られて王国を徘徊している者と、彼等を恐れて家に閉じこもっているものに分かれています。このシナリオでは、移動終了後に〔探索〕で難易度９の判定を行います。失敗すると、操られた者１Ｄ６体（【死に損ない】扱い）と戦闘になります。「天使の歌声」に操られていない者を見つけることができれば彼等を《配下》に編成することができます。また、ラジオゾンデの家に行くと、彼の妻子に出会えます。彼女に事情を聞くと、ラジオゾンデは「この機械のおかげでみんなと仲良くなれたんだ。機械の性能を上げれば、もっともっと仲良くなれるはずだ」と呟きながら、王国のはずれに向かったといいます。手がかりに沿って王国の外れに向かうと、巨大なアンテナとラジオゾンデの姿を発見します。巨大なアンテナから、王宮で聞いたのより一層大きな「声」が響きます。宮廷は全員〔才覚〕で難易度11の判定を行います。失敗したキャラクターは、電波に操られたラジオゾンデ（【羽根兜の乙女】などが適当でしょう）や操られた者たちと共に成功したキャラクターに襲いかかります。巨大アンテナは、任意の拠点とするとよいでしょう。毎ラウンドの終わりに、電波に操られたＰＣは、〔才覚〕で難易度11の判定を行い、成功すれば正気を取り戻します。拠点を破壊すると、王国の異常事態は解消され、ラジオゾンデたちや操られた者たちも正気を取り戻します。

結末 ラジオゾンデたちは、操られていたときのことを忘れています。「天使の歌声」もラジオゾンデがつくったものではなく、どこかで拾ったもののようです。不可解な事態に頭を悩ませているＰＣたちの耳に、一瞬、あざ笑うようなあの「声」が聞こえたような気がします。

NPC-No.13

カードシャーク

「目の色が変わる」



♂ 男 33歳　賭場の胴元で金貸し。堅気の衆からは嫌われているが、廻銭（賭場の借金）で彼に頭の上がらない国民もちらほら。カルタ・ムンディの収集が趣味。

CARDSHARK

「第一回、王国デュエルトーナメント」

発端 カードシャークが国外から直輸入したというTCGが大流行。老いも若きも借金までしてカードにつぎ込み、寝食を忘れて対戦に没頭する始末。このままでは王国がカード破産してしまいます！

調査 このシナリオでは民の声は0点から始まります。

カードシャーク以外の国民はゲームに夢中になっており、およそまともな返事は返ってきません。

カードシャークの家では、カードを売っています。1～10MG支払えば、支払ったMGと同じレベルのランダムエンカウント表を振り、そこに書かれているモンスターのカードを手に入れる事が出来ます。あるいは、モンスターレベルと同じMGを支払う事で、任意のモンスターカード一枚を売ってくれます。また、カードシャークの家を訪ねる度に、道端に捨てられている1レベルのモンスターカードを1D6枚手に入れることが出来ます。

カードシャークは自分のコレクションを肌身離さず持ち歩き、自慢しています。その中の一枚が、禍禍しいオーラを放っていることにPCは気付きます。PCがそのカードを指摘すると、カードシャークはあわててそれを隠します。PCが戦闘を仕掛けると、カードシャークはカードからモンスターを召喚して迎えうちます。

またPCは、国民たちとTCGの対戦をすることが出来ます。

対戦相手の召喚したモンスターと、PCとの間で戦闘を行います。

PCは気力を1点消費し、支援行動を行う事で、手持ちのカードからモンスターを1体召喚する事が出来ます。モンスターは使用者と同じエリアに行動済み状態で配置されます。

また、戦闘中以外の時に任意の数のカードを消費すれば、同じ数の配下を入手する事が出来ます。

戦闘が終わるとモンスターは全てカードに戻り、PCのHPとバッドステータスはすべて回復します。

PC側が勝てばPCの人数と同じ枚数のカードを対戦相手から奪えます。PC側が負けると、PC一人につきカード一枚かアイテム一つが奪われます。

王国には部屋ごとに一人の「地区チャンピオン」がいます。地区チャンピオンを倒せばその部屋の住民は正気に戻り、民の声が1D6点回復します。

結末 死後にカードとなった大魔道士の怨念がカードシャークに憑り付き、事件を引き起こしています。カードシャークの持つ大魔道士のカードを倒せば、全てのカードは魔力を失い、事件は解決します。

国民たちは手元のカードを、カードシャークは大量の在庫をみつめ、「どうしてこんなものにあんな大金を……」と溜め息をつきます。

NPC-No.14

ガッテン

「ビフォーアフター」



♂ 男 34歳　サービス精神が旺盛すぎて、施主の思惑を超えたよけいなことをする癖がある元迷宮職人。それが原因で、ダイナマイト帝国から追い出された。

GATTEN

「四畳半の大迷宮」

発端 「家族も増えるし、部屋を広くしたいんだ」

ガッテンのところにやってきたサマージャンボの依頼は、その一言。久々の腕のふるい甲斐のある仕事に、ガッテンは大張り切りです。

鏡や錯覚、床下や天井の収納をフル活用したガッテンの力作に、サマージャンボ夫婦は大喜び。

しかし、ガッテンはちょっと頑張り過ぎてしまいました。部屋が広く見えるように、広く使えるようにと工夫するあまり、部屋の一部が迷宮化を起こしてしまい……サマージャンボの家が、丸ごと一つの迷宮になったのはその日の夕方です。

家に居たサマージャンボ夫婦、異変を感じて調査に入ったガッテン、物見遊山で家に入ったファンタとコバルトが、既に行方不明になっています。

みんなを助け出し、迷核となっているなにかを発見して対処しなければいけません。

調査 迷宮となったサマージャンボの家の中に入りこみ、調査を行うことになります。

家の中は、さまざまな荷物で一杯で、そこかしこにトラップになってしまった家財道具が数多く配置されています。

モンスターはほとんど居ないのですが、サマージャンボの家は、未だに迷宮化を続ける成長過程の迷宮です。とにかく、ほうっておくと部屋が増えていたり、無くなったり、つながったりしています。

実は、これはガッテンが持ち込んだ努力の結晶にして、迷核になりかかっているアイテム「魔法の間仕切り」です。

入ってすぐの部屋にいたガッテンを捕まえて話を聞けば、誰かが魔法の間仕切りを動かしていて、そのスイッチを切れば元に戻るということです。

皆を助け出して一つの部屋にまとめないことには話がすすみません。それぞれの部屋に閉じ込められ、トラップに引っかかって困っているみんなを助け出したところ、誰も問題のアイテムを持っていません。

その時、一箇所に人が集まりすぎたために、重みで床が抜けます。手抜き工事でしょうか。

なんと、サマージャンボ家の床下には新たなる収納スペースが作り出され、問題のアイテムが勝手に部屋を広げては迷宮にしています。

この迷核となりかけた「魔法の間仕切り」を破壊することで、サマージャンボの家は元に戻ります。

結末 ガッテンは自分の作業でこんな事件が起こったことにエラく考え込んでおり、しょんぼりとしているように見えます。サマージャンボ家の補修は終わり、劇的ではないけど、ちょっと広くなったそうです。

翌日、ガッテンが王宮を訪れて、こう言います。

「サマージャンボの家の事例をもうちょっと詳しく研究したら、もっと自由にあの迷宮化を操れるかもしれませんぜ。それには実践が何より、ってことで……王宮のリフォーム、いかがっすか？」

NPC-No.15

『時間調整のための』

ハチポチ



♂ 男 35歳

王国にある、古びた駅の駅員。この30年ほど列車が来たことはないので、駅舎の屋根で野菜を栽培している。背が低くてドンくさい、田舎者の純情男。

「父帰る」

発端 迷宮嵐が去り、昔国境近くにあった駅へのトンネルが再びつながりました。既に天井は崩落しており、このままでは列車が通ることはませんが、トンネルを整備し、再び通る事が出来るようにすれば、また列車が来るかもしれません。

普段はおとなしいハチポチが、国民の署名を集めてPCの元を訪れたのは、それから2日後。

「こ、この国には、使われてませんけど、駅があります。も、もし、また列車が来るようになれば、この国が発展する、た、助けになると思うのです」

国民達は、列車が来るようになれば、他国の珍しい品物が手に入るようになると素直に喜んでいます。

ハチポチは、是非にとランドメイカーに頼み込んで**探索に同行**します。

調査 下記のような情報があります。

▶国内で、トンネルに関して調査

この古いトンネルについては、過去に従軍経験のあるオロロとトリゴラスが知っています。

30年前に、メトロとハグルマの間で中規模の戦争があり、当時はケイブエクスポリスが近くに来ていたため、この国は中立ではあるもののメトロよりと考えられていました。ハグルマの軍隊が国を襲わないように、メトロの軍隊によってあの**トンネルは塞がれた**、と伝わっているそうです。

地図収集好きなカードシャークや、列強の歴史に詳しいファンタからも話を聞くことが出来ます。

このトンネルはかつてケイブエクスポリスへの近道であり、このトンネルを巡って、メトロとハグルマが何度も戦い、最後は**共倒れになった**という伝説があることを教えてくれます。

ハチポチを伴って現地へ向かうと、確かにトンネルはかつての戦争で戦場になっていたようで、メトロとハグルマ風の白骨死体が散見しています。ハチポチいわく、**彼の父親**も30年前の戦争に行って、帰らなかったといいます。

聞いていた通り、30年前にハグルマの戦機部隊がこのトンネルに攻め込み、防衛を担当していたメトロの部隊と衝突したのです。結果は、トンネルの崩落もあり、両軍の全滅だったのでしょう。

トンネルの最深部で、**巨大な戦機**に突き刺さった小型機関車を発見します。戦機は死霊化していますが、機関車が楔となってこの場所に死霊を縛り付けており、このトンネルから出る事が出来ません。死霊化した戦機を倒すことが出来れば、このトンネル内の**全ての魂は開放**されます。

結末 機関車の中で、ハチポチの父親の白骨死体を発見します。残された遺書には、愛する妻と子の残る国に戦火が及ばないよう、トンネルを爆破し崩落させたこと。残していく妻と子への詫び、そして、父から息子への想いが残されていました。

列車は通行が可能になりましたが、列車が来る様子はまだありません。それでも、ハチポチは駅の整備を続けます。前より少しだけ、背筋を伸ばして。

NPC-No.16

『枯れ木に花の』

アップルレーン

♂ 男 38歳

果樹園を管理する、古木のような枯れた印象の男性。堅物であり、作物を荒らすひひの群れと戦いを繰り広げる傍ら、よく悪ガキにお説教をしている。

「この枯れた木と春を待つ」

発端 「ここの所、果樹園をあらすひひの動きに、変化が出てきています」

アップルレーンの報告によれば、どうもひひの群れに新しいリーダーが来たようです。統率が取れて見張りの居ない隙を狙ってくるようになりました。

果樹園には、国民の胃袋を満たす野菜や果物もありますし、何より彼やブッシュマスター、ガルテン夫妻が昔から世話をしてきた、「長老の木」という花の咲かない古木があり、今年は咲きそうなのです。

この古木が何の木なのかはわかっていませんが、それでも、上流にひひが住み着いてから水場が汚れ始めているため、このままでは花が咲く前に枯れてしまうかもしれません。

「そこで、ひひに化けて、リーダーの正体を突き止めていただきたいのです」

今までに倒したひひの毛皮や、ポニーやモモの集めた材料を使って、宮廷の人数分+アップルレーンの分の変装の準備が出来ています。

「では、明日の夜に、国境にて」

調査 夜に国境に行くと、ひひに化けたアップルレーンが待っています。

「では行きましょう、ひひに正体がばれることのないようご注意ください」

国を出て、果樹園の上流方向に向かうと、高い木の周辺にひひが集落を作っています。

ここにいるひひは小規模な群れで、それがいつも集まっているようです。そのため、各自の名前を呼んだり、何かひひらしからぬ行動をとると周囲のひひに怪しまれ、正体がばれる危険があります。GMはせいぜいひひに変な習性をつけて、PCを困らせてあげましょう。

ひひたちに話を聞くと、新しいリーダーはひひではなく人間で、「**長老の木**」を腐らせようとしているようです。

ひひの集団の中を通り抜け、リーダーのところに行くと、リーダーの正体が判明します。

なんと、リーダーの正体は全てを腐らせる恐怖の邪教集団、「腐敗の跫音（ネクローゼ・カルト）」の信者、蝿人間です。

どうやら、この蝿人間は各地に散った斥候の一人で、彼がPCの国のことを教団に報告する前に倒してしまわなければ、後々大変なことになります。

蝿人間と、配下の怪物たちを倒せば、ひひ達も逃げ去っていきます。

結末 事件を解決して国に帰ると、長老の木にやっと花が咲きます。以下の表を振ってください。

長老の木 1D6

ダイス	結果
1	金の成る木（マネーツリー）（2D6MG入手）
2	人参果（民が2D6名増えるか生き返る）
3	気になる木（皆が集まる「広場」になる）
4	八重桜（「貴族」の逸材になる）
5	かぐやの竹（光る竹の中に女の子が住み着く）
6	豆の木（天井を突き破って、上の階とつながる）

NPC-No.17

ブッシュマスター
「近くて遠い」

♂ 男 40歳
王国領の森を管理する森番。
常に沈着冷静、腕も立つので、昔はランドメーカーだったのではないかと噂されている。

「ざわめく森」

発端 ある日、森番のブッシュマスターが宮廷に謁見を求めてきます。王国内の一部屋が、王国の外から森に侵食されているというのです。「そのうえ、夜毎に何者かが森を徘徊しております。密猟者かとも思いましたが、足跡を残しません。人ならぬものが王国に侵入した可能性があります」

さまよえる怪物が王国をおびやかしているとなると、放ってはおけません。PCたちは、ブッシュマスターの案内で森を探索することになります。

調査 百万迷宮の森林は、地形の特性上、狭いスペースにたっぷりと木々が詰め込まれることになりがちです。王国を侵食している森も例外ではありません。天井で輝く星に向かって、床から、壁から、天井から、木や草が競い合うように枝を伸ばしています。本来そこにあった施設は植物に埋もれています。

木々の間を曲がりくねりながら延びる小道を辿っていくと、部屋と外の迷宮が接する境界に出ます。そこにはブッシュマスターの寝起きする番小屋が建っています。近くまで行くと扉が開けっ放しになっていることが判ります。

小屋の中は荒らされています。ブッシュマスターは少し調べてから、コインや鉱石のかけらなど、小さな光り物がいくつかなくなっているようだと言います。さらに、しばらく室内を探しまわった後で、ロケット（小物入れのついた首飾り）が見当たらないと呟きます。どうやら大事なものらしく、珍しく動揺しています。

星の光が弱まり夜になると、森の中に生き物の気配が満ちてきます。どこからともなく風が吹いてきて、木々がざわざわと音を立てます。いや、風のせいだけではありません。よく気をつけてみると、本当に木が動いていることに気付きます。そして、広場の近くに立っていた木が何本か、幹をしならせて襲いかかってきます。トレントです。

トレントを倒すと、梢の上の空中を、光る尾を引く何かがシューッと通り過ぎていきます。明るい緑色の光を放つ星モドキです。その光が木々の梢に触れると、その木は途端に身をよじらせ、葉を揺らせてざわめき始めます。木々を怪物に変えたのは、この星モドキが放つ魔法の光だったようです。

結末 放っておけば、森はどんどん王国内に食い込んでくるでしょう。PCたちはトレントの攻撃をくぐり抜けて、星モドキを追いかけなければなりません。

星モドキは追い詰められると降参し、番小屋から盗んだ光り物をすべて返して、（許されれば）国の外へと逃げていきます。ブッシュマスターはロケットを拾い上げて中を確認し、大事そうに懐に収めます。ロケットに収められているのは、古びた女性の肖像画です。中を覗き見たPCは、肖像画に描かれた女性の顔立ちに、なぜか見覚えがあるような気がします。それは宮廷の一人の母親に相違ありません。ブッシュマスターはPCの実の父親だったのです！

NPC-No.18

サマージャンボ
「太鼓腹の」

♂ 男 45歳
農民。王国の水田を管理し、農作業全般を取り仕切る顔役。体型と顔立ちから、大喰らいの血が混ざっていると言われている。奥さんに頭が上がらない。

「悋気りんりん燐の色」

発端 サマージャンボが奥さんのドリームジャンボに弱いことといったら有名です。若妻のドリームジャンボはとてもやきもち焼きで、ことあるごとに旦那にきつく当たるのです。サマージャンボの方は奥さんにべた惚れなので、はたから見ているとおよそ浮気などしそうにないのですが、ドリームジャンボはなかなか安心できないようです。

そういうわけで、二人の夫婦げんかにはみんな慣れてしまった昨今なのですが、今回はいつもと少々違うようです。

民の間で何か騒ぎが起こっていると聞いてやってきたPCたちは、憤怒の形相で仁王立ちするドリームジャンボと、その前でおろおろと立ちつくすサマージャンボの姿を見出します。サマージャンボの後ろでは、お針子のクロスステッチが、泣きそうな顔で震えています。PCたちを見たサマージャンボは、弱り切った顔で助けてくださいと懇願します。

彼らを取り囲む他の民が、PCたちに事情を教えてくれます。サマージャンボは通りすがりにクロスステッチに挨拶しただけなのに、それを見ていたドリームジャンボが烈火のごとく怒り出し、クロスステッチを殺してやると叫びだしたというのです。

いくら嫉妬深いドリームジャンボでも、この怒り方は尋常ではありません。よく見ると彼女の目は明るい緑に燃え、肩や頭のあたりからも、心なしか緑がかった陽炎が立ちのぼっているようです。

そのうち、薬師のペリエがやってきます。ペリエはドリームジャンボを一目見て、「取り憑かれてるね」と言います。どうやらドリームジャンボは、「嫉妬の炎」（MC3）という死霊の一種に憑依されてしまったようです。

「人間に取り憑いた嫉妬の炎を祓う方法は、ただひとつ」ペリエは言います。「憑かれた人間に、自分が愛されていることを納得させるんだよ」

調査 PCはサマージャンボに協力して、彼がドリームジャンボをどれだけ愛しているかを納得させなければなりません。様々な方法があるでしょう。愛していると言い続けたり、贈り物を贈ったり、思い出の場所に連れて行ったり。嫉妬の炎に焼かれることを恐れず抱きしめるというのもいいかもしれません。これが正解、万事めでたし、というピンポイントな行動を見つけさせるのか、それともこまめなアプローチを積み重ねて、好意のポイントを少しずつ貯めていくのか……。忘れてはいけないのは、行動の主体はあくまでサマージャンボであって、PCたちはアドバイザーに過ぎないということです。

結末 嫉妬の炎が追い払われると、ドリームジャンボは一瞬きょとんとした後、今度は真っ赤になって自宅に駆け込んでいきます。サマージャンボも同様に、真っ赤になってその後を追います。当然の反応といえるかもしれません。なにしろ今まで、衆人環視のもと、熱々の夫婦愛をさんざん披露し続けていたわけですから——ごちそうさま。

NPC-No.19

「十年一日の」クロック

♂ 男 48歳

お巡りさん。真面目な性格で、毎日きっかり同じ時間に同じ道をパトロールする事から、時計代わりに重宝されている。

CLOCK

「チクタクバンバン捕物帳」

発端 どうしたことでしょう、いつもきっかり決まった時間に国内を巡回しているクロックが、この2日間巡回を休んでいます。

息子のオクロックに聞いた限り、落ち込んでいるようではありますが、特に風邪を引いたというわけでもない様子です。巡回がないので他の国民達は時間間隔が狂ってしまい、少し困り気味です。

クロックは、何故巡回をやめてしまったのでしょうか、PCは原因究明に乗り出します。

調査 以下のような情報があります。

▶本人に話を聞く

何も教えてくれません。ただ、国の地図を持って、なにやら考え事をしています。「クロックの定期巡回ルートを避けて現れる泥棒」か「盗まれた結婚指輪」のことを指摘されると事情を話します。

▶オクロックに聞く

オクロックに聞くと、クロックの薬指の**結婚指輪**がなくなっていることがわかります。

▶周囲に話を聞く

クロックは決まった時間に巡回を行うのが常でした。そのため、皆にとってはそこにいるのが当たり前で、詳細に見ている人はあまりいないのです。

また、主婦達から「最近、細かいものがよくなくなる」という話を聞けます。**泥棒**なのではないかと噂になっており、数日前にマーサやエヴァーグリーンがクロックに相談をした事がわかります。

聞くと、その日は丁度クロックが巡回をやめる直前。やはりその日にも盗難が起きており、今までに起きた盗難の時間と場所を聞いてから、クロックの様子がおかしくなった事がわかります。

クロックは盗難事件のおきている時間と場所を確認した結果、それら全てが自分が巡回した直後に起きていることを知り、犯人に完全に**パターンを読まれている**ことにショックを受けているのです。

結末 クロックに事件のことを改めて確認すると、クロックは正直にそれを認めます。一人では打つ手がなく困っていたのです。

PCから解決策を提案しても良いですし、クロックから「自分が巡回するので、そのちょっと後からPCが巡回して、泥棒を捕まえてくれませんか」と提案するのもいいでしょう。泥棒はクロックの巡回が終わった直後に現れますので、クロック以外の人が発見することは容易です。

犯人を捕まえてみると、なんとクロックの家で飼われている猫。実はこの猫は年経て「ドロボウ猫」へと進化し、知り抜いたクロックの習性を利用してドロボウをしていたのでした。盗まれたものは全て猫が隠しており、クロックの結婚指輪も無事に帰ってきます。

猫は数日間餌抜きの処罰を受け、首輪と鈴をがっちりとつけられます。事件の後、意気揚々と定期巡回に戻るクロックを見て、人々は国に平和がもどったことを知るのでした。

NPC-No.20

「絵に描いた餅の」セッコ

♂ 男 50歳

壁画職人。流れ者で素性が怪しく、いつもほろ酔い加減の上に、ことあるごとに子供にほら話を吹き込むので、母親たちの評判はよろしくない。

SECCO

「動く壁画」

発端 百万迷宮で特別に敬われる仕事といえば、壁画職人が挙げられます。どこを見ても壁や天井で視界が遮られている世界のこと、殺風景な石の表面ばかりを見ていては息が詰まってしまいます。その閉塞感を少しでも緩和しようと、壁画職人たちは、迷宮を多彩な壁画でいろどるのです。

ある日、農民のアップルレーンが陳情にやってきます。「セッコに自宅の壁画を頼んだのですが、真面目に仕事をしないんです。代金分の仕事はしろと言っても、真っ昼間からほろ酔い加減で聞きやしない。何とか言ってやっていただけませんか」

PCたちはセッコに真面目に画を描かせようと、説得にでかけることになります。

調査 真面目に仕事をするようにセッコを諭すと、彼はぽりぽりと頭を掻いて、困ったように言います。「それが――本気で描くと、画に魂が込もっちまって、あぶないんで。だからいつもこうやって、酒で手元を怪しくして描いてるわけでして」

アップルレーンは怒り出します。「言うに事欠いてわざと手抜きしてるだと、ふざけるな。どうせろくな画も描けないんだろう。酒で指が震えるのをごまかしたいなら、もっとマシな嘘をつくがいい」

セッコは怒りに目を細めます。「いいでしょう、旦那。そうまで言われちゃ引っ込みがつかねえ。ひとつ本気で描いて差し上げようじゃありませんか」

セッコは筆をとって「本気で」仕事を始めます。壁一面に、みるみるうちに美しい風景が描き出されていきます。その画は動いています。絵具で描かれた草がざわめき、小鳥が羽ばたき、水辺では波が岸に打ち寄せ、森の影から得体の知れない怪物が様子を伺っています。いつしか画と床の境界は曖昧になり、セッコは画の中に入って描き続けています。気がついてみると、PCたちもまた画に取り込まれているのです。

結末 壁画の中は危険な世界で、セッコの筆先の赴くままにどんなイベントでも起こり得ます。そこは森、草原、空、海など、複数の領域に分かれており、描かれた怪物やトラップをクリアするごとにセッコに近づけます。なんとかセッコに追いついて画の外へ引きずり出すと、セッコは我に返り、画に消しを入れて動きを止めていきます。彼は描いたものに魂を宿らせてしまうほどの名人なのですが、かつて自分の画で国を滅ぼしてしまった過去があり、本気で画を描くことができなかったのです。二度と筆は持たないとセッコはしょげますが、アップルレーンが、それはもったいないと言い出します。「私も悪かった。ぜひあんたに壁画を描いてほしい。壁一面の画が危険なら、小さな窓はどうだろう。穏やかな外の風景が見える小さな窓だ。怪物はなしでね」

「そりゃあ思いつかなかった。わかりました、やってみましょう」セッコは仕事を始めます。どうやら近いうちにまた、彼の作品が拝めそうです。

NPC-No.21



ビバレッジ

「微炭酸の」

王国の井戸の番人。下品で下衆で女好き。女性陣からは徹底的に嫌われている。

男 52歳

「姿無き侵入者」

発端 ある夜、ランドメイカーの一人（女性がいいでしょう）は、何かの気配を感じて目を覚まします。薄暗い部屋の中には、姿は見えないけれど確かに誰かの気配がします。すると、入り口のほうで物音がして、ヒタヒタと足音だけがまるで逃げるように遠ざかって行くのが聞こえます。姿の見えない何者かがこの国に侵入しているようです。ランドメイカーは不安をおぼえながらも調査を開始します。

調査 王宮の中を調べると、何者かが侵入した跡が見つかります。少量の金品が盗られたほか、間取りを調べるように王宮を歩き回った様子です。国民に話を聞くと、姿の見えない怪人は民の間でも噂になっています。「夜中に歩いていると、姿の見えない足音とすれ違った」「食べ物がいつの間にか消えている」といった噂のほかに、「お風呂に入っていると視線を感じる」「いきなり誰かにお尻をさわられた」「下着が無くなった」「枕元で荒い息が聞こえた」など、特に女性を対象にしたいたずらが多いようです。

その他にも、ビバレッジの金遣いが荒くなったという話を耳にします。賭場で散財をしたり、ヌリーチンやリネン、アネモネたちに高価な贈り物を与えて言い寄り、

「これからは宮廷や他の連中より俺と仲良くしていたほうが得だぜ」

などと言っていたそうです。

侵入者の正体はビバレッジです。彼は、地下水道に住み着いて王国征服を狙う淫魔から「影人に変身する指輪」を貰い、宮廷をスパイするかわりに金品を受け取っています。侵入者を待ち伏せる、ビバレッジを直接問い詰める、などの行動を行うと、影人に変身したビバレッジと戦闘になります。ビバレッジはPC側の本陣に配置し、PC側の不意打ちとなります。彼は攻撃は行わず、敵の本陣まで移動して逃亡しようとします。PCたちに倒された場合、ビバレッジは

「仕方がなかったんだ。化け物に逆らったら殺されちまう。化け物のところまで案内するから、命だけは助けてくれ」

と命乞いをします。逃亡に成功した場合、ビバレッジは井戸まで逃走し、中へ飛び込みます。

結末 井戸の底には黒々と水をたたえた湖が広がり、淫魔がまちかまえています。PCのレベルに合わせ、援軍を追加してください。ビバレッジが逃走に成功していた場合、最初は影人として淫魔側で戦闘に参加しますが、淫魔が不利になれば裏切り、逆に淫魔を攻撃します。淫魔を倒せば事件は解決です。

淫魔が倒された後、ビバレッジは

「俺が悪かった。もうあんた方には逆らわないし、悪い事はしない。心を入れかえて真面目に働くから、命だけは助けてくれ」

と土下座をして頼み込みます。彼を信じるかどうかは、PCたち次第です。

BEVERAGE

NPC-No.22



トリゴラス

「キミならどうする」

鶏飼い。頑固でケチでひねくれ者の因業ジジイ。何かにつけては愚痴を垂れるので嫌われている。黄身を二つにするちょっとしたまじないを使える。

男 60歳

「キミならどうする　お迎えが来た」

発端 最近トリゴラスの様子がおかしいと、オロロから相談が舞い込みます。ケチでひねくれ者のトリゴラスが、なんと卵をおまけしてくれたり、水くみを手伝ったりと、急に優しく振舞うようになったと言うのです。不思議に思ったオロロが話を聞いたところ、

「俺にもとうとうお迎えが来るから、今のうちに帳尻をあわせておくんだ」

と語ったそうです。

「それ以上は儂にも話してくれんのですが、見たところ体は悪くなさそうだし、あんな殊勝な事を考えるなんて奴らしくありません。弱気になってるんだとしたら、何か理由があるはずです。どうか話だけでも聞いてみてくれませんか？」

と、オロロは神妙な面持ちでランドメイカーたちに頭を下げます。

調査 トリゴラスに直接話を聞くと、

「別に、奴に話したとおりの事よ。少し前から『お前を迎えに来た』って枕もとに立って言うのさ。しかも天使と深人がかわるがわるな。両方からお迎えが来るって事は、まだ俺にも天階に行ける目があるって事だから、少しでも善行を積んでおくんだ」と語ります。

国民たちに話を聞くと、トリゴラスが急に優しくなったと言う噂をあちこちで耳にします。また、「井戸の水が塩辛くなった」「家畜たちが怯えている」「朝起きたら家の前が水浸しだった」「鳥のフンや羽根が落ちている」と言った奇怪な現象が頻発しているようです。

夜にトリゴラスの家を見張っていると、天使と深人の一団がかわるがわるに彼の家を訪ねて来るのを目撃します。彼らはトリゴラスの黄身を二つにするまじないに目をつけ、自分たちの勢力を増やすためにトリゴラスを連れ去ろうと目論んでいるのです。（天使と深人には卵生の種族が多いのです）彼らは互いを牽制しあいながら、トリゴラスを自分たちの元に引き込もうと交渉していますが、肝心のトリゴラスが「枕もとにお迎えが来た」と信じているために事態は膠着しています。

結末 天使と深人は「トリゴラスをゆずってくれ」とPCたちに持ちかけてきます。どちらかにトリゴラスを渡す約束をすると、もう片方の陣営がPCたちに襲い掛かってきます。誘いを断れば、彼らは協力してPCたちに襲い掛かってきます。PCたちがうまく機転を利かせれば、彼らの同士討ちを誘う事が出来るかもしれません。

トリゴラスをどちらかの陣営に渡した場合、彼らは嫌がるトリゴラスを無理矢理引きずってエレベーターに消えていきます。代償として、PCはレアアイテムからランダムに1個を選んで手に入れることが出来ます。

両方の陣営を倒した場合、事情を知ったトリゴラスは意外な展開に驚くものの、元のケチで因業な性格に戻ってしまいます。真相は内緒にしておいた方がいいのかもしれません。

TORIGORAS

NPC-No.23

オロロ

「負うた子に教わる」

男 65歳

村の子供たちに読み書きや簡単な算術を教える。やさしい性格で子供たちになつかれている。宮廷の面々も若いとき、彼に勉強をみてもらっていた。

OLORO

「とどめの一撃」

発端 王国に恐ろしい事件が起こります。首無し騎士が出現したのです。幸いまだ犠牲者は出ていませんが、一刻も早く倒さなくてはなりません。

目撃者の話によると、一般に伝わる伝説とは異なり、首無し騎士はいきなり家に侵入してきて、『彼女はどこだ』と叫びながら誰かを探しているようだった、という事です。

PCたちが夜中に待ち伏せをすると、首無し騎士と戦闘になります。騎士はボロボロの軍団旗を掲げ、鎧にはこの国の紋章が描かれています。『彼女はどこだ』と叫ぶ騎士に対し”彼女”について問い質すと、『クラウディアだ。私を待ってくれている』と答えます。

騎士を倒すと、りんどうの花を模した首飾りを残して姿を消します。事件が解決してホッとしたのもつかの間、次の日にはまたも同じ首無し騎士が現れたという報告が届きます。

調査 どうやら首無し騎士は、王国に縁のある亡霊のようです。PCたちは調査を開始します。

大人たちに話を聞くと、武具や軍団旗の年代から、40年前に王国で起こった大きな戦役のときのものではないか、という事がわかります。

50歳以上の民にクラウディアについて聞くと、若くして亡くなったオロロの妻がクラウディアという名前だった、と話してくれます。

また、ブッシャリに首飾りを見せると、クラウディアの墓へ案内してくれます。そこには首無し騎士の物とよく似た首飾りが供えてあります。

オロロに話を聞くと「私のせいだ。私がなんとかする」と言ったきり口を閉ざします。その後、オロロの家を出たPCたちの前にトリゴラスが現れ、事情を説明します。トリゴラスによると、首無し騎士の正体は恐らくミルストーンという男だろう、との事です。ミルストーンはオロロやトリゴラスと同世代の人物で、クラウディアの婚約者でした。40年前の戦役のおり、トリゴラスたちは揃って出征しましたが、負傷したオロロだけが先に国へ帰り、ミルストーンが留守の間にクラウディアと結婚してしまいました。ミルストーンはその後、行方不明になったという話です。

「オロロは死ぬ気に違いない。奴を止めてくれ」

トリゴラスは涙ながらにPCたちに訴えます。

結末 オロロを引き止めるには、教え子たちの話を持ち出すのが一番良いでしょう。説得を受け入れたオロロは、家の奥から古びた剣を持ち出し、クラウディアの墓から首飾りを拾い上げると「私も連れて行ってくれ」とPCたちに頼みます。

ふたたび首無し騎士との戦闘になります。PCたちが騎士を倒すと、オロロは彼の前に立ち、2つの首飾りを彼に渡し、剣を振り上げてとどめを差します。騎士は今度こそ永遠に姿を消します。

オロロはその場に崩れるように膝を折り、「許してくれ。ミルストーン、私を許してくれ」と大声をあげ、いつまでも泣き続けています。

NPC-No.24

プサンゲラン

「夜歩き」

男 108歳

ココログライの夜警。彼がこの国にいる理由は、誰も知らない。星籠をさげて闇夜を歩き回り、民を恐がらせるのがなによりの楽しみ。

PSANGERAN

「大いなる遺産」

発端 ある日、プサンゲランが非常にかしこまった様子で王宮を訪れ、膝をついてこう切り出します。

「陛下のご先祖様よりご下命頂きました夜警のご奉公も、あと一週間で100年を迎えます。つきましては、かねてより約束の『玉虫色の島クジラの髭』を頂きにあがりました」

ランドメイカーたちには全く寝耳に水の話です。言い伝えなども聞いていませんし、そもそもプサンゲランが何故この国にいるのか、今まで誰も理由を考えたことがありません。慌てるランドメイカーたちをジト目で見ながら、

「まさかとは思いますが、ゆめゆめ約束を違えることなど無き様に、よろしくお願い致します」

と王宮を辞します。ご先祖様の遺した勝手な約束について、さっそく調べなければなりません。

調査 ペリエに話を聞けば以下の事がわかります。

「むかしむかし、この辺りに住んでいた悪い深人を、時の王様がこらしめて改心させた、という言い伝えなら聞いたことがある。じゃが、約束だのクジラの髭だのは知らんのう」

「王宮といえば、何十年か前に王宮の中で迷宮嵐が起きて、大騒ぎになったのう。宝物庫から何からすっかり下の階に飲み込まれて、死人も大勢出た。そりゃあ大変な事じゃった」

王宮の中を探索すると、迷宮化封じの印章が描かれた巨大な石板が床に敷かれています。

石板の下には昔の王宮が広がっており、呪物やトラップ、死霊などが住み着いています。

モンスターを倒して奥へ進むと、宝物庫があります。その中には七色に輝く島クジラの髭が鎮座し、その傍らにはご先祖様の幽霊がいます。

「やれやれ、迷宮嵐に飲み込まれた時はどうなることかと思ったが、やっと我が子孫が現れたか」と幽霊はPCたちに語りはじめます。

それによると、昔この地方には大きな勢力を持つ深階の一族がいて、たびたび王国と戦争をしていたそうです。プサンゲランはその一族の王子でしたが、人間が恐がって漏らす時の感情が大好物という変わり者で、島クジラの髭と「いくらでも人間を恐がらせていい」という約束のかわりに、戦争の調停を買って出たそうです。その後、深階の一族は迷宮嵐で飛ばされてしまいましたが、プサンゲランはこの国に残り、人々を恐がらせ続けていたのです。

結末 期限の日までに『玉虫色の島鯨の髭』を手に入れ、王宮に帰って来れば事件は解決です。プサンゲランは褒美をうやうやしく拝領します。

ランドメイカーが望めば、プサンゲランを引き止め「普通の民」「モンスターの民」「逸材」のいずれかとして新たな契約を結ぶ事が出来ます。

髭の入手に失敗すると、プサンゲランは深人の軍勢を呼び出して襲い掛かってきます。

NPC-No.25

ブッシャリ「苔のむすまで」

BUSHARI



男 不明

歩き髑髏の墓守。古い骨が苔むして、そのうち土に還りそう。何も喋らないが、墓を掘ったり、花を供えたりと、いつもかいがいしく働いている。

「冥途の使い」

発端 王国の墓地に、一体の歩き髑髏が住んでいます。ずっと昔からそこにいるので、この国に縁のある者なのかもしれませんが、誰なのかは知られていません。ブッシャリという名前だけが伝わっています。誰に頼まれたわけでもないのに、墓地の手入れをする彼（骨格の特徴から男だということだけは判ります）は、無口な墓守として親しまれています。

　そのブッシャリが、最近、奇妙な行動に出ています。昼も夜もなく、墓地に穴を掘り続けているというのです。それも一つではなく、たくさん。

　近々何か災いが起こって、人死にが出るんじゃないか。そう思った民が、不安を訴えてきます。PCたちは何が起こっているのか調べ始めます。

調査 墓地に赴くと、立ち並ぶ墓石の合間でブッシャリが穴を掘っています。地面は穴だらけで、なんと既存の墓まで掘り返されています。遺体そのものは昇降機で天階か深階に送られるので、墓に納められているのは故人のゆかりの品だけなのですが、真新しい墓穴が並んでいるのはぞっとしない光景です。

　そばまで行くと、ブッシャリは手を止めて会釈をします。何をしているのか尋ねると、首をかしげて地面を指さすだけです。何か埋まっているものを探しているようです。

　墓場の隅にはペリエが腰を下ろしています。彼女は言います。「お迎えが来るのかもしれないね」

　実は、ブッシャリは生前ペリエの夫でした。もう何十年も昔のことで、ペリエ以外にそれを知る者はいません。彼女はブッシャリが死後も現世でさまよっていることを哀しみ、後ろめたく思っています。ブッシャリが成仏（？）しそこねたのは、ペリエを愛するあまりに死に切れなかったからなのです。

　ブッシャリはお迎えが来ることを悟り、自分の墓を掘ろうとしているのではないかとペリエは思っています。その言葉通り、数日後、昇降機から死神が現れます。しかしその目当てはブッシャリではありません。死神はペリエを迎えに来たのです。

　ブッシャリはペリエを助けてくれと（身振り手振りで）宮廷に懇願します。そして、墓から掘り出してきた小さな古い木箱を渡します。中には干からびた黒いものが入っています。臍の緒のようです。

　PCが死神にこれを示すと、死神は言います。

「これは其処なるブッシャリ生前のゆかりの品。ペリエの命の代償にこれを差し出すと云うか。我が受け取らば、ブッシャリは、輪廻の輪から完全に脱落し、歩き髑髏として朽ち果てて行くのみなるぞ。死後の平安と次なる生を、ブッシャリはペリエの延命のため打ち捨てるか。よくよく考えるべし」

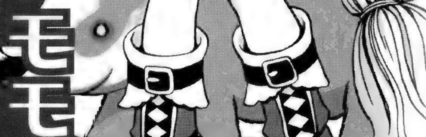
　この選択に、PCはどう対応するでしょうか。

結末 死神に連れて行かれなかったら、ペリエは「今度こそ死に損ねて、本当にばかだねえ、あんたは」と泣き笑いで言います。ブッシャリは何も言いませんが、どことなく喜んでいるようにも見えます。

NPC-No.26

モモ「雨垂れ石をうがつ」

MOMO



女 15歳

村はずれに住む、魔法使いの弟子。師匠は数年前に姿を消して以来ずっと留守。本人は魔法を使えないので、よく子供たちに馬鹿にされている。

「ペーパームーンの魔法」

発端 年老い、戦いで傷付き、余命いくばくもない天使がモモをたずねて国を訪れます。彼はモモの師匠に出会い、この国に本当の魔法使いが居るということを聞いて、モモを頼りにやってきたのです。彼の願いは「故郷に戻ることはもう出来ない。死ぬ前に、せめてもう一度故郷をこの眼で見たい」というもの。

　事の重大さにオロオロするばかりのモモ。良く分からないままに「モモに魔法なんて使えるわけないよ」とはやし立てる子供達。

「それでも、わ、私は魔法使いなんデス！　わ、私の、魔法で、貴方の願いをかなえてあげるデス」と、モモは宣言してしまいました。

調査 モモは、PCに一つの調査を依頼します。

「王様！　宮廷の皆様！　魔法に使うのデ、至急調べて欲しい事があるデス！　大急ぎなんデス！」

　モモが言うには、師匠のペーパームーンが旅に出る前に残した言葉が「お前もいつか私のような魔法が使えるようになる。時が来ればわかる」で、それがわからないと魔法は使えないというのです。そしてモモにはそれがなんなのかわからないのです。

　若い衆に聞いても知りません。年寄り衆にモモの師匠のことを聞くと、トリゴラスは「ありゃ詐欺師じゃ」と言い、オロロは「良く言って手品師、呪い師でもあったがね」と。どうやら、モモの師匠は魔法使いではなかったようです。画家のセッコとも仲がよかったらしく、セッコ同様に、ただの法螺吹きと思われていた節さえあります。

　セッコに聞くと、ペーパームーンは一切魔法なんか使えなかったと言うのです。そして、魔法抜きで魔法を使ったから、魔法使いと呼ばれたとも。

結末 このことを伝えると、モモは何か吹っ切れたのか魔法小屋にこもりきりになって、準備を始めます。

　いよいよ魔法が披露される日。小さな部屋に色々と仕込みをして、天使を部屋につれてくると……部屋は真っ暗。中にはモモが一人で待っていて、今から魔法で部屋を天階に繋げると宣言します。

　モモはでたらめな呪文を唱えながら、「危険だから」と目隠しをさせます。突如大きな破裂音がして、呪文が途切れ、到着したと宣言されます。目隠しをとると、天井だった場所に、真っ暗闇の中キラキラと小さな星が光り輝き、天頂には、薄蒼く輝く月が。

　もちろん、これは全てモモが考えたトリックです。布に墨を吹いて作った夜空、星の欠片を砕いて刺繍にちりばめた星、紙で作った月。全部が偽物で、それでも、これはモモの使った本物の魔法なのです。

　子供達は驚きに声を失い、天使は感動し、涙を一粒こぼし……「ありがとう、本当の魔法使い」と、小さく呟いて、穏やかな顔で息を引き取ります。

　それからも生活は変わらない……いや、子供達が「魔法を見せて」と付きまとうようになりましたが。

　モモは少しだけ大人になり、少しだけ泣き虫も直ったのでした。

NPC-No.27

ルル、リリ、ララ

「女三人寄れば姦しい」



女 15歳

宮廷マニアのおっかけ3人娘。宮廷の噂を国中に吹いて回る。たびたび王宮に忍び込んだり、迷宮探索にくっついてきたりして、宮廷に迷惑をかける。

RURU LIRI LALA

「普通の女の子に戻りたい」

発端 迷宮探索を終え、王国の扉を開けるPCたちを出迎えるのは、いつもの三人娘の黄色い声援。「きゃあああああ、おかえりなさーいッ!!!!」

チビでおさげのルル、メガネでおませなリリ、そして目に星を輝かせる三人娘のララ。彼女たちが宮廷の追っかけをはじめてから、その黄色い声援が絶えた日はありませんでした。三人は、宮廷の周りでキャイキャイと冒険の土産話をねだります。様子を見ていた門番のオクロックが、「いい加減にしないか！　宮廷の皆様はお疲れなんだぞ！」と言うと、大人しくなり、ＰＣたちを見送ります。

数日後、王宮にルルとリリが現れ、ララの様子がおかしいので助けて欲しい、と嘆願します。彼女は家に閉じこもって出てこなくなったようなのです。2人は、ＰＣの声を聞けば、ララはきっと姿を見せるはずだといいます。

調査 ＰＣたちがララの家を訪れると、そこはもぬけの空でした。母親に話しを聞くと部屋に閉じこもって数日間、顔を見せなかったのだが、宮廷の面々がやってくる直前、部屋の中から巨大なシーツをかぶった影が現れたと言います。母親は、【お化けシーツ】にさらわれたんだといってＰＣたちに救出を依頼します。彼女の部屋を捜索すると、そこは、宮廷の肖像画やＰＣたちが彼女にプレゼントした粗末な冒険のおみやげ、中には無くしたとばかり思っていたＰＣたちの私物まで見つかります。どうやってそれを手に入れたのかはともかく、彼女は、本当にＰＣたちのことが好きだということが分かります。さらに詳しく捜索すると、ララのシーツが無くなっているのを発見します。

王国の調査を続けると、共同炊事場で困り顔のマーサを見つけます。彼女の話によると、最近、食料泥棒が現れているとのことです。食料の備蓄が無くなっているとのことです。また、オクロックに、発端のときのララの様子に変わったことがなかったかと聞くと、彼女が宮廷と別れ際に何かを拾っていたのを見たのを思い出します。

実は、食料泥棒はララの仕業です。彼女は、迷宮探索から帰ったＰＣが落とした不思議な形の容器をこっそり拾い、自分の宝物に加えていました。彼女は、容器の中に入っている美味しそうな白いクリーム……【マヨネーズキング】の「肉」を食べてしまい、肥満になったのです。醜く太った姿を宮廷の面々に見られたくないため、彼女はひきこもっていました。しかし、宮廷が接近したことを察知したララは、シーツをかぶって逃げ出したのでした。

彼女は王国に隠れていますが、1ターン中、必ず食料がある場所に現れます。待ち伏せすると、「見ないでー」と泣きながら、襲いかかってきます。涙は【マヨネーズキング】、彼女自身は【高カロリー】を修得した何か使うのがよいでしょう。

結末 戦闘が終わると、彼女は泣き出します。ただ彼女に優しい言葉をかけてやると、すぐに泣きやみます。そして、今まで以上に優しい言葉をかけてくれたＰＣのファンになります。

NPC-No.28

ヌリーチン

「国中で一番の」



女 16歳

羊飼い。大変な美人で、求婚者が絶えない。本人もそのことを充分に自覚している様子。頭にねじれた大きな角が生えている。

NURYCHIN

「恋人は誰だ」

発端 羊飼いのヌリーチンは、国中で一番とうわさの娘です。ヌリーチンの行くところ、彼女に惚れた男たちが、まるで羊のように列を作って、ふらふらと後をついていく光景がよく見られます。彼女が誰の求婚に応じるのかを議論して、取っ組み合いの喧嘩が始まることもしばしば。しかし当の本人は、態度を明らかにせず、男たちをからかって楽しんでいるようです。

ところが最近、その態度に変化が表れました。なんと、ヌリーチンが誰かを好きになったようなのです。男たちは殺気立っています。俺たちのヌリーチンの心を射止めたのは一体どこのどいつだ、見つけて一発ぶん殴ってやらなきゃ気がすまねえ、と。

コンラートやオクロック、チムチムニーなどの若者連中が、入れ替わり立ち替わり宮廷に請願にやってきます。このままじゃ仕事が手につかない、どうかヌリーチンが好きな男を突き止めてください、というのです。面倒くさい話ですが、働き盛りの男手がみんな浮き足立っていては仕方ありません。PCたちは渋々ヌリーチンに話を聞きます。

調査 誰が好きなのか、とヌリーチンに訊くと、彼女は顔を赤らめてうつむき、なかなか答えようとしません。いつものつんとすました態度とは大違いです。なおも問うと、ヌリーチンはようやく顔を上げて、宮廷の一人を指さして言います。「あなたです」

さあ、困ったことになりました。よりによって、国中の男どもが愛する美少女が、宮廷の一員に惚れているなんて。国中が殺気立っているいま、下手に事実を公表したら暴動が起こりかねません。

事実、既にあちこちで騒ぎが起こっています。色男のボレロ、好青年のビスマルク、女好きのコバルトに冒険者のファンタなどなど、ヌリーチンのお相手として疑われている者も多数にのぼります。リンチにあってはかなわないと、彼らも宮廷に助けを求めてきます。しかしヌリーチンはそんなことには目もくれず、恋人たるPCにくっついて離れようとしません。さて、PCたちはこの騒動を暴動に発展させることなく収めることができるでしょうか。

結末 ヌリーチンは本当にPCに恋しており、容易にはあきらめません。その目はすっかり恋する乙女の眼差しです。PCにその気があるなら、ヌリーチンの求愛に応じても構わないでしょう。ただしその場合、いきり立つ男どもをなんとかなだめなければなりません。一発ずつ殴られに行くというのもいいかもしれませんし、盛大な祝宴を開いて、酒と踊りでうやむやにすることもできるかもしれません。

もしヌリーチンを振る場合、彼女はショックを受けて、大泣きして駆け去っていきます。あまり下手な振り方をしたら恨まれてしまうでしょう。その場合も、男たちは宮廷に敵意を持ちます。俺たちのヌリーチンになんてことしやがる、というわけです。どうぞ、せいぜいうまくやってください。

NPC-No.29

フォルナクス

「ぬばたまの闇に燦爛と」

女 17歳

鍛冶屋。お腹の内側からほのかに赤く輝いている。体温がとても高いため、断熱材入りの篭手を着けている。まだ若く、あまり腕はよくない。

FORNAX

「ハンマーハンドの血筋」

発端 ある日宮廷に、運び屋のグラインダが相談にやってきます。鍛冶屋のフォルナクスに元気がないというのです。「最近いつも暗い顔してるの。仕事のことで悩んでるみたいで、どうしたらいいのか」

魔剣ハーフのグラインダは、よく鍛冶場で脚をメンテナンスしてもらうため、フォルナクスとは親しい間柄です。フォルナクスは年若い鍛冶屋で、腕はあまりよくありません。先代の鍛冶屋にして実の父親ヴルカヌスの元で徒弟として学んでいましたが、その父親が数年前に亡くなったことで、やむなく跡を継ぐことになったのです。

フォルナクスに会いに行ってみると、彼女は悩みを打ち明けます。「実は、大口の仕事が転がり込んできたんですが……」

その仕事は、先頃王国を訪ねて滞在中の、10人からなる冒険者の一団が発注したものです。何種類もの金属と星の欠片を合金して鍛え上げた高品質な大剣という、相当な技術を要する注文です。「素材は手に入ったんですが、鍛造が難しくて、まだ全然できてないんです。このままじゃ納期に間に合いません。父がやっていたのを見たことはあるんですけど……。私、やっぱり才能ないのかなあ」

調査 実は、注文を出した冒険者たちは彼女をからかって笑っています。彼らは墓荒らしまがいのごろつきで、フォルナクスのような若い娘が鍛冶屋をやっていることを面白がって、無理難題を押し付けたのです。王国に逗留している冒険者たちを訪ねれば、彼らは悪びれもせずそう言って開き直ります。「きっかけが何だろうと、あの娘は俺たちの注文を受けたんだ。一度結んだ約束を破るってんなら、あの娘だけじゃなく、この国の名にも傷がつくぜ」

フォルナクスには、鍛冶屋としての肉体的な素質はあります。彼女は赤色巨星の血を引いており、その影響は父親のヴルカヌスよりも色濃く身体に表れているからです。そのことを知っているのは、ヴルカヌスの友人だったブッシュマスターです。彼は亡き親友の娘を気にかけており、PCたちがヴルカヌスについて調べていると、彼女の血筋について教えてくれます。「ヴルカヌスは星に語りかけながら鎚を使っていました。彼女には、父親のやり方をよく思い出してみるように言ってやってくれませんか」

結末 注文が悪質な冗談だったと知れば、フォルナクスは奮起し、国の名を汚さぬよう責任感をもつようになります。ブッシュマスターのアドバイスを聞いた彼女は、小手先の技ではなく、星の欠片の声に耳を澄ますことを思い出します。これら二つの情報を手に入れれば、フォルナクスは、発注どおりの大剣をなんとか完成させることができます。

冒険者たちは目の玉の飛び出るような代金を支払う羽目になり、捨て台詞を残して去っていきます。フォルナクスは少し自信をつけます。PCたちの手助けで、彼女は一歩成長したのです。

NPC-No.30

マリィ

「微笑みの爆弾」

女 17歳

飲み屋のウェイトレス。人見知りせずよく笑う明るい性格で、その笑顔にノックダウンされる男衆が続出。本人はその威力に気付いてないのが凶悪。

MARY

「聖なる酔っぱらい」

発端 マリィの働く一杯飲み屋はいつも大繁盛です。彼女の笑顔は、一日の仕事を終えた人々を癒し、明日への活力を与える特効薬なのです。

今日も今日とて、狭い店内からあふれるようにして杯を重ねる酔漢どもが、マリィの笑顔に心とろかされています。そのうちの一人がこう言い出したのが、騒ぎのきっかけでした。「そういえば、マリィが呑んでるの見たことないな」周りの客たちも同意します。「そういやそうだ」「マリィちゃん、呑めるんだろ?」「どうかしら。実はお酒呑んだことないの。匂いは好きなんだけど」マリィが答えると、酔漢たちは色めき立ちます。「なんだって！ そりゃもったいない」「試してみるべきだね。ほら、杯だ。注げ注げ。呑め呑め。どうだい」「あら美味しい」「いい呑みっぷりだね、どんどんやんなさいどんどん。客のおごりだ」「あら美味しい。ヒック」「水みたいに呑むね、さあもう一杯」「あら美味しい。ヒック……ヒック！」

その瞬間、王国中に、ドカーンというか、スポーンというか、とにかく何かが吹っ飛んだような轟音が響き渡ります。理性のタガが吹っ飛ぶとこういう音がします。マリィの理性のタガはまさに吹っ飛んでおり、それを表現するため、彼女は高らかに叫びます。「理性なんて邪魔じゃー！」彼女は光り輝いて宙に浮き、神々しいオーラと、ものすごい酒の匂いを放射しながらしゃっくりをします。

肝を潰した酔漢たちは、その場でひれ伏して拝み始めます。「酒神さまだ！」「ありがてえ！」彼らは飲み屋の椅子とテーブルで即席の御輿を作り上げてマリィを乗せ、酔っぱらいの女神を言祝ぎながら練り歩き始めます。彼らの放つハレの気と酒精に当てられて、国中が躁状態に陥っていきます。

調査 マリィは、酔っぱらったとき限定の【生き神様】で、初めてその能力が発動した今回、その力は非常に大きなものになっています。彼女とその取り巻きの練り歩くところ、人々の理性は吹っ飛びます。PCたちも例外ではありません。各自存分に酔っぱらって、以下の表を振り、結果を甘受してください。

聖なる酔っぱらい　1D6

ダイス	結果
1	装備がすべて【お酒】になる
2	自分の持っている好意と敵意が逆になる
3	任意の国力が1減り、任意の国力が1増える
4	ランダムな施設が一つ【酒場】に変化する
5	ジョブが【怠けもの】にチェンジする
6	子供ができる

その後、各自1D6を振り、自分の「器」以下を出せば躁状態から抜け出せます。宮廷の半数以上がこの判定に成功したら騒ぎを収めることができます。収まらなかったら上の表をまた振ります。

結末 次の日は王国中が仕事になりません。マリィは、いつの間にか気を失って、目を覚ましたら、みんなに拝まれるようになっていたのでびっくりです。今後彼女に呑ませるときは、くれぐれも慎重に。

NPC-No.31



「汝の敵を罰せよ」
アリエル

女 18歳 熱心な災厄教徒。身内には人当たりがよく、美しい歌声の持ち主だが、外部にはいささか潔癖すぎるきらいがある。

ARIEL

「変身」

発端 災厄教徒のアリエルはブッシャリに対して何故成仏しないのか議論を吹っかけ、プサンゲランに人を驚かすなと説教する。余所者嫌いというよりは怪物差別主義者だ。また、怪物に対する知識のないアリエルは、相手が怪物か否かを、外見で判断することしか出来ない。

ある日、この国を訪れた怪物の旅芸人一団を、アリエルが勝手に追い返してしまった。

不幸なことに、一座の中には狂宴教の司祭、カリュブディスの乙女がいた。彼女はアリエルにある呪いをかけ……翌朝、アリエルが消えた。

調査 行方不明のアリエルを探すことになります。

人々に話を聞くと、以下の事がわかります。

●朝の礼拝に最も早く来るアリエルがこなかったので、家を見にきたらアリエルがいなかった。

●何故かアリエルの家に小鬼がいたので追い払った。

●そういえば、昨日旅芸人の一座と喧嘩をしたらしい。怪物が混じっていたのだろう。

●その一座は、日を改めて出直すといっていたらしいので、国の近くで野営をしているかも。

アリエルの家にいた小鬼が、呪いによって変身したアリエルの変わり果てた姿である。アリエルは怪物になってしまい、追い払われ、国から追い出されてしまっている。

旅芸人一座が怪しいとわかったあたりで、昨日追い返された旅芸人の一座が再び国を訪れ、宮廷に面会を求めます。

カリュブディスの乙女は昨日のいたずらを告白し、呪いの品である「変身ダイス」を渡します。

「そろそろ魔法の効果で、何かに変身してる頃だ。このダイスを壊せばすぐに戻るから、適当なところで戻してやってくださいな」

そこに、オクロックが血相を変えて飛び込んできて報告をします。たった今、流浪の小鬼王国が、この国へと侵攻してきていること。

国を守るため、小鬼軍団を迎え撃たなければいけないのは当然です。しかし、十中八九、その中には小鬼になったアリエルが……。

小鬼の軍勢との戦いです。その中に、国を追われて彷徨っていたアリエル小鬼が（彼等に仲間と思われたのです）保護されています。巻き添えにしないように、アリエルが人間だとばれないように小鬼を撃退し、アリエルを助け出さなければいけません。

結末 小鬼の王（小鬼英雄）にいざトドメというときに、アリエルが小鬼をかばい、彼等の許しを請います。小鬼達は決して悪人だけではなく、怪物にも善人悪人がいると知って、考えが変わったようです。

後日、「全ての体制や常識は変容し、破壊されるべきだ」と主張する、パンクロックなアリエルの姿が見られます。どうやら薬が効きすぎたようです。

NPC-No.32



「上手の小糸の」
クロスステッチ

女 19歳 そばかすを気にしている、気弱でまじめな女の子。国内では目立たないが、すばらしく刺繍が上手く、別の国から刺繍を頼みにくるものがいるほど。

CROSSTITCH

「夢の欠片を、糸で紡いで」

発端 「クロスステッチさん、ぜひ、王都ペルペティウムでうちのデザイナー専属のお針子になりませんか」

そんな話が降って湧いたのは、何の変哲もない平日の昼間でした。クロスステッチの刺繍の才能に目を留めた、千年王朝の王都ペルペティウムで有名な服飾デザイナー"明暗の"コムソ・デ・モンドから、誘いがかかったのです。

かつてペルペティウムに居たダイナや、国外のことに詳しいファンタに確認をしてもらって、この誘いがガセではないことは確認できました。

この国から、百万迷宮に通用するデザイナーが出るとあって、国民達はお祭り騒ぎ。しかし、当のクロスステッチ自体は、なにやら浮かない顔です。その夜、エヴァーグリーンがPCのところにやってきて、クロスステッチが何か悩んでいることを告げます。

調査 クロスステッチに話を聞くと、誘い自体は凄く嬉しいと言いますが、自分が国から出て行ってしまうことには抵抗があるようです。PCたちにとって迷惑になるかもしれないことを気にしているとも言いますが、それらは嘘ではないのですが、本当の心残りはそこではありません。彼女には片思いの相手が居て、告白も出来ずに旅立つことが辛いのです。

三人娘やエヴァーグリーン、ダイナやアネモネに話を聞くと、クロスステッチの想い人の情報が少しずつわかってきます。なんと、PCの一人です。

それが判明したとき、国に滞在していた別の旅人がクロスステッチを襲います。彼は、クロスステッチの才能を妬んだコムソの弟子が雇った刺客「想いの魔道師」で、彼女の悩みに付け込んで、彼女の心に迷宮化の呪いをかけてしまいました。

心の迷宮に迷い込み、覚めない眠りにつくクロスステッチ。このままでは、彼女は衰弱したまま死んでしまいます！

ペリエとモモに協力してもらい、PCはクロスステッチの心の中の迷宮へと入り込むことになります。

クロスステッチの心の中は、彼女の持つコンプレックスと、将来への不安、そして、大切にしている人々への大切な想い出が詰まっています。

彼女の心の最深部に土足で踏み込む、彼女の好きな相手の姿をコピーした魔道師を倒した時、そのPCから彼女への好意がどれほど上がっているのでしょうか。そして、目覚めることを拒むクロスステッチに、PCはどんな言葉をかけるのでしょう？

結末 彼女が旅に出るか、国に残るかは思われ人のPCの言葉次第です。

好きな人が居るこの国に残って、お針子として仕事をすることになっても良いでしょうし、PCが彼女の夢を応援し、送り出すのであれば、それもいいでしょう。国に残れば、今までどおりの平穏な生活が戻りますし、外に出た彼女は、いずれ才能を花開かせ、PCの元へと帰ってくることでしょう。

どちらにせよ、彼女に笑顔が戻るのです。

NPC-No.33

「ウサギ追いし」ポニー

PONY

女 20歳

馬丁。大人しく朴訥な性格で、動物をこよなく愛する。始終ケモノの臭いやヌルヌルにまみれているので、容姿のわりに人気がない。

「またあう日まで」

発端 ある日PCたちは、見なれぬ大きな卵を背負ったポニーが、放牧から帰ってくる所に出くわします。また動物を拾って来たのか、と尋ねたPCに、ポニーから意外な答えが返ってきます。

「いえ、これは預り物です。変なお爺さんから『少しの間預ってくれ』って渡されたんです」

その時、ポニーの背中の卵がバリバリと割れ、中から小さな青いドラゴンが現れます。ドラゴンはポニーを見るなり「ママー」とひと声叫び、彼女の顔をベロリと舐めます。

翌日、すっかりドラゴンに懐かれたポニーが王宮を訪れます。『チビ』と名付けられたドラゴンはあれからポニーのそばを片時も離れず、他の動物たちが怯えて仕事にならないそうです。

「丁度忙しい季節で、他に頼めそうな人がいないんです。私がこの子の面倒を見ている間、ほかの子たちの世話をして頂けませんか？」

調査 PCたちはポニーの代わりに動物たちの世話をすることになります。ポニーの家には様々な種類の動物が住んでおり、餌の世話、散歩、体の清拭、小屋の掃除など、山ほど仕事が待ち構えています。また、チビはポニーの手にも余るいたずら者で、次々と国内で騒ぎを起こし、民から苦情が舞い込んできます。

GMはPCたちに動物たちの世話やチビのいたずらを解決させながら、PCと動物たちとの間に感情を結ぶようにして下さい。

ある時、ファンタがチビを目にして

「おや、疾風の翼（スウィフトウィング）に良く似たチビドラゴンだな」

とつぶやきます。疾風の翼とは、ずっと遠くの国を治める、有名なドラゴンだという話です。

「しかし奴は独身のはず。子供がいる話なんか聞いた事が無い」

とファンタは首をかしげます。

結末 数日後、いつものように元気に飛び回るチビとポニーの前に、突然時間泥棒（MC6）が現れ、襲い掛かってきます。駆けつけたPCたちと時間泥棒との戦闘になります。時間泥棒を倒すと、

「いやはや、すっかり遅くなった」

と謎の老人がPCたちの目の前に現れます。

「実はこの子は、まだこの時代には生まれるはずのない子でな。ちょっと親のゴタゴタに巻き込まれたんで、儂がかくまっていたんじゃよ」

そんな奇妙なことを言うと、老人はチビを抱え上げ、目の前に現れた光の扉をくぐります。

「そら、お別れじゃ。おまえも挨拶しなさい」

チビは少し寂しそうな目をPCとポニーに向け、老人と一緒に光の扉へ消えていきます。

その後、PCはふたたびポニーと出会います。

「みなさんにお世話になって以来、うちの子たちはすっかりみなさんを気に入ったようです。この子たちの喜ぶのがわかるんですよ」

PCが世話をした動物達は、将来頼もしい乗騎となってPCたちを助けてくれるかもしれません。

NPC-No.34

「天国と地獄の」クリーマ

KLIMA

女 22歳

躁鬱の激しい女性。突然はしゃぎ始めたかと思えば翌日には死にたいと言い出したりと、周囲にトラブルを振り撒く。しかも彼女にはある秘密が……？

「雨、雨、あがれ」

発端 今、王国は記録的な長雨の真っ最中。岩の間からはしとしとと絶え間なく雫が流れ落ち、川は溢れる寸前。天井からも雨が染み出すので、みんな家の中でテントを張って暮らしています。状況を見かねて、サマージャンボが宮廷に陳情に訪れます。

「このままでは作物が腐ってしまいます。それどころか、国全体が水に漬かるか、土砂崩れで埋もれかねません。ええ、原因は解っています。クリーマのせいですよ」

そう、理由は何故だかわかりませんが、クリーマは彼女が気分のいい時には天気が晴れ、気分が鬱な時には雨が降るという、特殊な能力の持ち主なのです。この事は、本人以外の全員が知っている公然の秘密です。

「いくら機嫌をとってみても、一向に笑ってくれません。まったく、何が彼女の気分を塞いでいるのやら……」

ランドメイカーたちは、彼女の笑顔を取り戻す事が出来るのでしょうか？

調査 このシナリオでは、1ターン毎に維持費が1MGずつ加算され、民の声が1点減ります。

クリーマの鬱の原因を探ります。国民たちに話を聞くと、以下のような情報が手に入ります。

「そういえば、以前お気に入りの服が破れたとかで、長い間落ち込んでた事があったなあ」

「少し前までは、外国産の珍しいスイーツにハマったとかで、上機嫌だったんだけどね」

「彼女、移り気なうえに思い込みが激しいから、また誰かに片想いして失恋したんじゃない？」

今回のクリーマの鬱の原因は「お気に入りの服が破れ」「お気に入りのスイーツが食べられなくなり」「意中の男性に（勝手に）失恋した」事による複合災害です。クリーマの機嫌を取るため、彼女の好みの服、好みのスイーツ、好みの男性を用意して、デートを一席設けます。

ランダムに素材を1つ選びます。それと衣料1つを消費してクロスステッチに頼めばクリーマの好みの服が、肉1つを消費してマーサに頼めばスイーツが手に入ります。

また、1ターンごとにクリーマの好きな物を2つ単語表からランダムに決めます。彼女と好きな物が同じ人物が、そのターンの彼女の意中の人となります。PCか民の中から（とりあえずビールならマリィ、孤独ならボレロなど）適当な人物を選び、デートの相手を頼んでください。

結末 彼女の悩みの種をすべて取り除けば事件は解決です。上機嫌でデートを楽しむクリーマを見ながら、皆はやれやれと溜め息をつきます。

しばらく後、サマージャンボが困った顔でふたたび宮廷を訪れます。

「こんどは日照りです。ええ、原因はもちろんクリーマです。彼女がこのまま上機嫌だと、国が干上がってしまいます。どうすればいいんでしょうか……」

NPC-No.35

スリーブ

「真綿で首を絞める」

SLEEVE

女 23歳

薬師ペリエの弟子。極度のあがり症で、緊張してはドジを踏む。結果、怒られてばかりで、自分に自信がもてなくなっている。

「ドジっ子Dr.奮戦記」

発端 キュウベエの密告で、ここ最近スリーブがガッテンの後を**付け回している**事がわかります。そういえば、最近のガッテンは妙に人付き合いが悪くなったような気もしますが、なにか関係あるのでしょうか。

「ボクに言わせれば、あれは恨みだね。きっとガッテンのヤツが、何か悪いことしたんですよ」

キュウベエの甘言はともかくとして、確認しないわけには行かないでしょう。

調査 スリーブ本人に聞くと、別に片思いでも恨みでもないというのですが、そこで何故かと聞くと口を閉ざしてしまい、うかつに問い詰めると、すぐにいっぱいいっぱいになり、気を失ってしまいます。

逆にガッテンに聞いたときも、不機嫌そうに心当たりはないといい、家にこもってしまいます。

本人達に聞いてだめなら、外堀です。国の男衆に聞くと、「何を言いたいのかわからない」「可愛いけど、看病されるならペリエ婆さんのほうが安心」「最近この辺をうろちょろしている」「そのせいかガッテンは最近人付き合いが悪い」「ガッテンは女性に特に恨まれるヤツじゃないと思う」などの話を聞くことが出来ます。

女衆に聞くと、「ドジ」「ガッテンの事が好きなのかもしれない」「自信がなさそうで、いつもオドオドしているので、見てて苛々する」「すぐにパニックを起こすので、いきなり本題に入っても逃げたり倒れたりする」「本当に仲がよくないと、本心を喋らない」「すぐ泣く」など。

師匠のペリエも「最近**医学書を頻繁に読む**ようになり、感心だと思ったら最近は出て行ってばかり、何をしているんじゃか」と心配しているだけです。

読んでいた医学書を見せてもらうと、迷宮病のところに栞がはさんであります。

スリーブからの**好意を1点以上得ている**PCが説得することで、やっとスリーブの本心を聞くことが出来ます。

結末 好意をもたれているPCが聞くと、ようやく「ガッテンに、迷宮病の疑いがある」と答えます。

人体迷宮病は、本人の健康だけではなく周囲の安全にも被害がでる恐ろしい病気で、迷信深い地方などでは、患者が発病を待たずに追放されたり殺されたりすることなどもあるため、もし自分の推測が違っていた場合も考えて、スリーブはそのことを言い出せなかったのです。

結果、ガッテンは迷宮病のひどい発作の発症直前に治療を受ける事が出来、一命をとりとめます。

スリーブはガッテンの命の恩人として、大いに感謝され、少し自分に自信を持つ事が出来ました。

翌日、王宮に来たスリーブが言うことは

「あの、ボレロさんなんですが……違ってたらごめんなさい。あの方は、**異性より男性**のほうが好きなんじゃないかと……」

NPC-No.36

スカイレモン

「欲しがりません」

SKYLEMON

女 25歳

星狩り。星溜まりにしょっちゅう出入りしていたら彗星に嫁に取られてしまった。
夫が一年に数日しか王国に帰ってこないのが悩み。

「流れ星の受難」

発端 最近、スカイレモンがそわそわしています。そろそろ夫が帰ってくる時期なのです。彼女の夫シューメーカーは、一年周期の楕円軌道で迷宮を巡る彗星なのです。傍目にも、スカイレモンが一年ぶりの逢瀬にわくわくしているのがわかります。

ところが、しばらくすると、日に日に彼女がしょんぼりしていきます。予定の日が過ぎても夫が戻ってこないようなのです。彼女は朝から晩まで、王国の門の前で立ちつくしては、夫の姿が見えないかと暗い迷宮に目をこらしています。彼女の憔悴は見ていて気の毒になるほどです。スカイレモンと仲のよいリネンやダイナをはじめ、何人もの民が、なんとかしてあげて、と陳情してきます。シューメーカー彗星がなぜ帰ってこないのか、PCたちは調べ始めることになります。

調査 調べ始めると、奇妙なことがわかります。スカイレモンの夫を最近見かけたという証言が、何件も出てくるのです。

「本官が毎日定時の見回りをしていると、王国の西の端でいつも見かけますな」とお巡りさんのクロックは言います。「すぐ行ってしまって、話しかける暇もありませんが」

「羊が一頭、彼女の旦那さんに当て逃げされて怪我したわ」ヌリーチンが腹を立てています。「謝りもしないで逃げちゃうなんて、信じられない」

「ピンク色の星と一緒に歩いてるのを見たよ。浮気でもしてんじゃないの」と言うのはクレタで、これは嘘です。見かけたのは本当かもしれませんが。

他にも目撃証言はたくさん出てきます。王国に帰ってきているならなぜ顔を出さないのかと、スカイレモンは混乱し、泣き出してしまいます。

最も役に立つのは、定時の巡回を欠かさないクロックの証言でしょう。パトロールに同行すれば、彼の言ったとおり、王国の西で、決まった時間に通り過ぎるシューメーカーを見ることができます。ただし、話しかけようと思ったときにはもう消えているくらいの、ものすごい速さです。耳をすませば、彗星が何か叫んでいることが判ります。「と」「め」「て」「く」「れ」——「止めてくれ」。

シューメーカーがこんな状態に陥っているのは、王国への帰途で巨大な恒星のそばを通った際、うっかり重力スイングバイをしたのが原因です。恒星のすさまじい重力によって加速しすぎた彼は、ここ数日、目に止まらないほどの速度で王国を何度も横切っていたのです。

結末 周回コース上に網を張るなどすれば彗星を受け止めることができます。速度を落とした彼に、スカイレモンが駆け寄り抱きしめます。シューメーカーは遅くなったことを謝ったあと、今回の事故で軌道も変わり、速度も以前よりまだ速いので、これからはもう少し頻繁に帰って来られると言ってスカイレモンを喜ばせるのでした。

NPC-No.37

グラインダ

「火花を散らす」

女 27歳

運び屋、使者を務める魔剣ハーフ。その脚は二本の黒い剣になっている。先端はわずかに宙に浮いており、すばらしく速く滑走することができる。

GRINDER

「ソードダンサー」

発端 宮廷の広間を解放して開かれる舞踏会まであと少し。みんな、ステップの練習やパートナー探しに大忙しです。そんな中、グラインダは一人ぽつねんとしています。参加しないのかと訊くと、彼女は肩をすくめて言います。「見ての通り、この脚じゃ、踊りなんか無理よ」

グラインダの両脚は、黒く輝く魔剣です。ダンスのパートナーを見つけるのは、確かに難しいでしょう。一曲踊り終えないうちに、足をずたずたにされてしまいます。ここで「僕と踊ろう」などと言い出すPCが出てくれば万々歳なのですが、PCたちがへたればかりだった場合、彼女と仲のいい鍛冶屋のフォルナクスが、こっそり宮廷の男性陣にお願いに来ます。「本当はグラインダも踊りたがってるんです。舞踏会で彼女のパートナーになっていただけませんか?」ダンスの申し込みを受けると、グラインダは驚きますが、結局は嬉しそうにOKします。そのあと恥ずかしそうに、自分は舞踏会に出たことがないので踊り方を教えてほしいと頼みます。

調査 グラインダと踊るPC以外にとっても、舞踏会は、好きなPC、NPCとの間で好意を育むチャンスです。各PCはそれぞれ、パートナーにしたいキャラクターにアプローチします。PC間でパートナーを組む場合は好きにやって構いません。NPCに対しては、1D6を振って、そのキャラクターがPCに対して持っている好意の合計値以下を出せば申し込みを受けてもらえます。ただし、他のNPCもその相手にアプローチしている可能性があります。ゲーム的に処理するなら上記の好意判定にペナルティがつくことになるでしょうが、せっかくのロールプレイの機会ですので、プレイヤー各氏にせいぜい甲斐性を見せてもらうといいのではないでしょうか。逆に、PCにアプローチしてくるNPCがいてもいいかもしれませんね。

ダンスを申し込めるのは3回までです。首尾よくパートナーが決まれば、舞踏会で踊ることができます。結局決まらなかったら、壁の花として会場を飾っていることになりますが、GMは誰か意外なNPCを選んで、そのPCを誘ってあげるといいでしょう。

結末 さあ、舞踏会本番です。うまく踊ることができるでしょうか。各カップルは、お互いに対する好意を合計し、その数だけD6を振ります。⚀⚁⚂が出たサイコロを取り除き、残ったサイコロを再び振ります。全てのサイコロがなくなるまでこれを繰り返します。サイコロを振った回数が多いほど、上手に長く踊れたことになります。

そして今回の舞踏会の目玉、グラインダとのダンスは、【魔剣】との一対一の戦闘として行います。グラインダは普通にダメージを計算しますが、PCがダメージを与えることはありません。6ラウンド踊り抜いたらダンスは成功です。今夜の花形二人に、満場の喝采が降り注ぎます。

NPC-No.38

ドリームジャンボ

「角を出す」

女 29歳

サマージャンボの新妻。とてつもなく嫉妬深くサマージャンボに近づく女性を敵視する。妊娠中。

DREAMJUMBO

「王国ゴッドファーザーズ」

発端 ついにドリームジャンボの赤ん坊が生まれるときがやってきました。ペリエとスリーブによって何とか無事にお産も終わり、たまのような男の子が生まれます。新しい命の誕生を祝って王国中が、てんやわんやの大騒ぎになります。その翌日、PCたちはドリームジャンボに呼び出され、男の子の名付け親になって欲しいと頼まれます。

「できるだけみんなの意見を取り入れて、将来すばらしい人物になりそうな名前をつけてくださいね」ドリームジャンボは無邪気に微笑みます。

調査 PCたちには、1ターンの時間が与えられます。その間に、色々NPCを尋ねて色々な名前の候補を聞くことができます。下記のNPCに聞くと、指定された名前を教えてくれます。

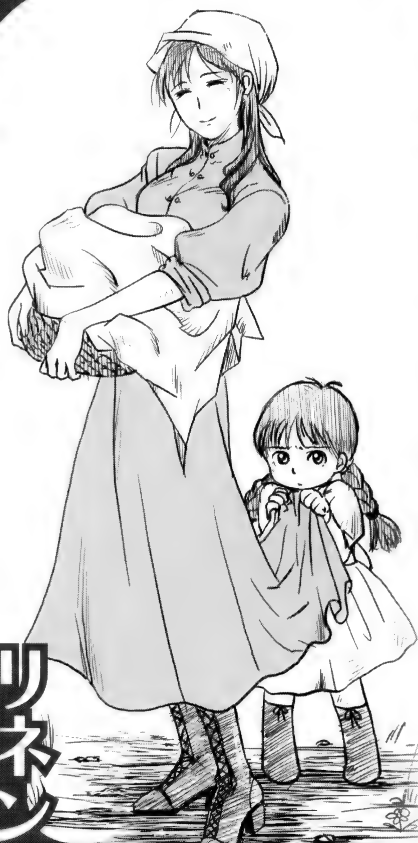
- カニンガム：サトシ（猛獣使い）
- クレタ：トールキン（語り部）
- コンラート：ポルポト（罪人）
- ボレロ：ホームズ（迷宮探偵）
- ファンタ：カポネ（極道）
- サマージャンボ：ジャンボ（働きもの）
- プサンゲラン：アルハザード（生き神様）
- ブッシャリ：……（迷宮支配者）
- モモ：タバサ（魔女）
- ルルたち：PCの名前（PCと同じジョブ）
- アリエル：グイドー（異端審問官）
- アネモネ：ダッキ（売国奴）
- ペリエ：ロト（勇者）
- ナンキチ&ニーミ：「どんな名前にすればいいかは分からないけど、名前を組み合わせると将来有望な子ができるかもしれないよ」

上記のNPC以外に尋ねた場合、好きな名前表でランダムに決定します（このときのD66の目は覚えておいてください）。

1ターンが経過したら、PCたちは名前の候補を自由に組み合わせて、名前をつくってください。それが、サマージャンボとドリームジャンボの子供の名前になります。再び大きな祝宴が開かれ、「『ジャンボの子』●●の誕生を祝ってカンパーイ♪」という声が王国中に響き渡ります。。

結末 祝宴は大いに盛り上がり、PCたちはいつの間にか会場で眠りこけてしまいます。なぜかPCたちは同じ夢を見て、その中で、立派な青年に出会います。彼は、PCたちがドリームジャンボの子につけた名前を名乗り、「すてきな名前をありがとう」とお礼を言います。GMは、生まれ表を見てください。その青年は、名前のときに振ったD66の番号に対応したジョブの姿をしています。特殊な名前をもらっていた場合は、名前の後ろにある（）内のジョブの姿です。2つの名前を組み合わせてつけた場合は、従者として2つのジョブについています。ただし、3つ以上の名前を組み合わせている場合は、つけた名前の数と等しい数の怪物になり、襲いかかってきます。戦闘を行ってください。会話か戦闘が終了するとPCたちは目覚めます。いったい、この子はどんな大人になるのでしょう……

NPC-No.39



LINEN

「柳に風の」
リネン

女 29歳

洗濯屋。夫は迷宮探索に赴き、帰らぬ人となった。言い寄る男は多いが、亡き夫に操を立てている。一人娘のリンが人見知りなのが目下の心配事。

「グリム・グリモワール」

発端 リネンの毎日は大忙し。たまの休みはスカイレモンやダイナ、リンと一緒にごちそうをつくって過ごすのが決まりのようで、彼女に好意を寄せる男性たちはデートを申し込むスキがない、とがっくりしています。PCたちは、そんなリネンのお食事会に時々招待され、楽しい時間を過ごします。そんなある日のこと、リンが王宮に訪れます。なんでも、最近リネンが妙に元気がないのだそうです。「……ママ、パパみたいに、リンをおいて死んじゃうのかなぁ」と、心配そうにPCたちに訴えます。PCたちは、共に迷宮で戦ったリンの父、ブラウの最期を思い出します。「妻と……リンを頼みます」

調査 リネンに話を聞くと、彼女の顔は明らかにやつれていますが、その笑顔には少しの曇りもありません。リンの話をすると、「何でもないです。寝苦しくて、睡眠不足なだけです」と答えます。

スカイレモンの家にはシューメーカーが帰ってきています。彼女の疲労の原因は分からないようです。

「彼女、突然次の食事会をお休みにしようって……

シューメーカーや（ダイナのシナリオが終わっていれば）ハチポチに気を遣ってるのかしら……」

ダイナに話を聞くと、食事会の休みの話に加えて「疲れてるみたいだけど……でもあれは恋する女の目。きっと新しい男ができたのね」と断言します。

プサンゲランに話しを聞くと、夜にリネンが川辺で、誰かと楽しそうに話していたこと、シャボンのとてもよい香りがしたことなどを教えてくれます。

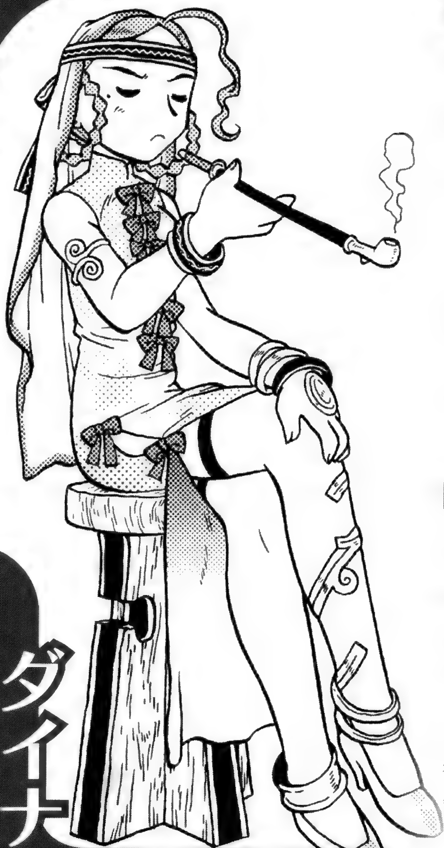
川辺がある部屋に行くと、よい香りが漂っているのが分かります。川辺の捜索に成功すると、美しく光るシャボンを発見します。それ以降、PCがここに現れると、何かを探しているリネンとの遭遇が起こります。彼女は、PCたちに光るシャボンを見なかったかと聞きますが、返事にかかわらず、「まぁでももういらないか」と言って、家に戻ります。

光るシャボンについて調べたり、モモやペリエに事情を聞くと、それが星のシャボンというもので、「一番大事な思い出がよみがえる」という魔法がかかっていることが分かります。リネンは、ブラウの思い出を蘇らせているのです。

「星のシャボン」の情報を入手した後に、リネンに出会うと、彼女の傍らにブラウがいます。しかし、蘇ったブラウ……【迷い芽】は邪悪な気配を漂わせ、それに気づいたPCに襲いかかります。リネンは、PCとブラウの戦闘を泣きながら止めようとします。「二度もあなたを失いたくない！」

結末 PCか【迷い芽】のどちらかが死にそうになると、リネンは半狂乱になってそれを止めようと身を投げ出します。しかし、そんなリネンへの攻撃をかばうように、もう1人のブラウが現れます。彼こそ「星のシャボン」が起こすたった1度の奇跡でした。【迷い芽】は、リネンの寂しさが生んだ怪物だったのです。戦闘終了後、リンは、「ちょっとは気をきかせなさいよ」と言って、PCたちを別の部屋へ移動させせます。一夜の奇跡の後、ブラウは消え、その夜の出来事はリネンだけの秘密となりました。

NPC-No.40



DINAH

「高嶺の花を望む」
ダイナ

女 30歳

3年前に旅人と駆け落ちして国を出て行ったが、一人で帰って来た出戻り女。洗練された都会の男が好きで田舎者は嫌い。

「出戻り純情恋物語」

発端 ダイナは口が悪い。やれ田舎は洗練されていないだの、都会ではこうではなかったの。酒場で雑談に興じるダイナを、見るからに田舎者のハチポチが見ている。明らかに**ハチポチはダイナに惚れている**のがわかるのだが、ダイナ本人は、それを知ってか知らずか、田舎者は嫌いだとこき下ろします。

そんなダイナに、ペルペティウムから客が訪れます。奇抜なファッションの服に身を包んだダメそうな男と、その取り巻きらしき数名の男達。

「ダイナ！　俺が悪かった、やり直そう。俺にはお前が必要なんだ！」

男の名はタマ。ダイナの**別れた夫**でした。

調査 ダイナに国を出るつもりはなく、PCはダイナタマたちを追い返して欲しいと頼まれます。

しかし、タマは千年王朝の貴族の傍系であり、PCが手を出してしまうと王朝との国交に問題が発生してしまいます。そのため、PCはタマたちが先に暴れださない限り、手を出す事が出来ません。

▶ダイナに別れた理由を聞く

貴族の傍系でもタマには生活力がなく、金遣いが荒く稼ぎはないため、貧乏に耐えかねた事と、都会生まれの女達から見れば、美人であろうと田舎生まれのダイナは蔑まれていた事がわかります。

▶タマたちについて皆に聞く

貴族だからと言う理由で、何かと傲慢なタマはあまり皆から好かれていません。

そこにハチポチとキュウベエがやってきて、タマが携帯電話で何者かと話していたことを密告します。

タマの会話内容を盗み聞きすると、タマは千年王朝の金貸し貴族に**多大な借金**があり、ダイナを**連れ戻して即離婚**し、彼女を見初めていた貴族に譲り渡すことで**借金をチャラ**にしてもらう算段である事がわかります。それでも、「法律上俺とお前はまだ夫婦で、離婚は成立していない」というタマの言い分には理屈は通っていますし、電話の盗み聞きだけでは証拠にはなりません。

ここで、話を聞いていたハチポチが、自分に任せて欲しいとPCに頼みます。ハチポチは、なんと全財産とダイナを賭けて、タマに私戦（フェーデ）を挑みます。

タマとハチポチは国のはずれでレースをすることになります。外部から参加者には手出しは出来ない決まりですが、タマの取り巻きは罠などを使ってハチポチを妨害するので、PCはコースを先回りして、レースへの妨害を排除しなければいけません。

結末 PCの陰からの手助けもあり、ハチポチは勝利。タマと取り巻きは国から逃げ出し、ハチポチは勝者の権利として、奪った「ダイナの所有権の放棄」を宣言し、照れ笑いを浮かべて帰ろうとします。

ダイナはハチポチの背中に抱きついて「馬鹿なんだから。だから……田舎者は嫌いなのよ」と呟きます。

この後、二人はゆっくりと仲良くなり、いずれは一緒に暮らすことになるのでしょう。

NPC-No.41

アネモネ「悪女の深情け」

女 31歳

主に旅人の相手をする娼婦。時折、村の男たちの相手もする。始終、他人を小馬鹿にしたような表情をしている。

ANEMONE

「捨て猫のブルース」

発端 ある雨の日、男性PCの一人が、王国のはずれで倒れているアネモネを見つけます。雨に打たれて冷え切った身体を抱き起こすと、酒のにおいがぷんと鼻をつきます。「なによう……ほっといてよう……あたしなんか……死んじゃえばいいんだ……」

連れ帰って寝かせると、彼女はムニャムニャいいながら布団にもぐりこみます。

翌朝目を覚ましたアネモネは、驚きつつも、恥と媚が混ざったような笑顔で礼を言って帰ります。

しばらくすると、あちこちから芳しからぬ噂が聞こえてきます。アネモネがPCとの仲を言いふらしているというのです。ことあるごとに、「あたしには王族(ランドメイカー)さまがついてるんだからね」などと言うので、PCに向けられる視線が冷たくなってきています。とりわけ、アップルレーンやレプトンなど、倫理的に潔癖な人々は、はっきりと宮廷に批判的です。

一体どういう了見なのか、本人に問いただす必要がありそうです。

調査 百万迷宮の王国のような小さな集団の中で、後ろ盾のない娼婦として生きるのは容易なことではありません。彼女は王国の民から嫌われ、年もとってきて、焦りを感じています。そんな中で、PCに介抱してもらったことは、アネモネにとっては降ってわいたチャンスでした。自分とPCの関係を既成事実化して、宮廷を後ろ盾にしようと考えたのです。

アネモネの部屋には、上等な服を着て、幸せそうに微笑んでいる少女時代のアネモネの肖像が飾られています。彼女は貴族の娘だったのですが、家が没落して離散し、他に生きる道を知らなかったため、娼婦として糊口をしのぐしかなかったのです。流言について問いただされると、彼女は「寝ている間に手を出したくせに」と開き直ります。実際は泥酔していたので、彼女にも確証はないのですが。PCが強圧的に接すれば、殺すなら殺せと言い出して引こうとしません。PCが親身になって語りかけ、アネモネの信頼を得ることができたら、彼女はPCにすがりつきます。「もういや。ひとりで生きるのは耐えられない。さびしいよう。辛いよう。助けて。助けてくれないならいっそ殺して。お願い」

アネモネは、人生の先行きの暗さに怯え、孤独に押し潰されそうになっています。計算高さと自暴自棄の入り混じったとげとげしい態度で身を守っていますが、彼女の絶望は本物です。

結末 現実的な対処としては、娼館や宿屋の管理を任せる、カリュブディスの神殿で仕事を与えるなどが考えられます。アネモネと結婚する、側室に迎えるなど思い切った手段をとるなら、彼女は望外の結果に呆然とし、感謝しますが、保守的な民の受けはよくないでしょう。おためごかしの慰めは役に立ちませんが、ただ金を与えて済む話でもありません。彼女が希望を取り戻すことができるかどうかは、プレイヤーの想像力と誠意にかかっているのです。

NPC-No.42

トレインコール「雲をかすみの」

女 32歳

へろっと垂れた犬耳の狩人。危険な怪物に出くわして追いかけられ、王国まで連れて来てしまうという迷惑な才能がある。面食い。

TRAINCALL

「せめてひと口」

発端 「ひえええええ、助けてえええええ」

今日もまた、情けない声をあげながら、狩人のトレインコールが全力疾走で帰ってきました。国境を抜けたところでつまづいて、べしゃっと転んだ彼女の後ろから、よだれをたらしたバンダースナッチの群れが凄まじい勢いで迫ってきます。門番のオクロックがあわてて閉めた門に、バンダースナッチがぶつかってものすごい音を立てます。

「今日はまた多かったなあ」オクロックはそういってトレインコールの方を振り向きますが、そこで動きを止めます。オクロックの鼻がひくひく動き、口元からよだれが落ちます。彼は戸惑ったように言います。

「なんだか、今日のあんた……おいしそうだな」

「へえっ!?」

PCたちが騒ぎに気付いて行ってみると、半泣きのトレインコールが、広場の影像のてっぺんにしがみついて叫んでいます。「くるなあっ！　ばかーっ！　もうやだあ、ふえええ」

その周りには、王国の民が三々五々集まり、魅入られたように彼女を見つめています。彼らは口々にこう言っています。「大丈夫だよ、下りておいで」「何もしないから」「ただ、ちょっと味見するだけだから」「せめてひと口だけでもいいから」

彼女はPCたちを見ると叫びます。「助けてえ……や、だめ！　やっぱり来ないでえええ」

調査 実は、トレインコールがいつも怪物に追いかけられるのは、おいしそうな匂いがするからです。今日はなぜかその匂いが強まり、人間にも影響を及ぼしているようです。下手に近づくと、PCも彼女を食べたくなってしまいますが、食欲に耐えながら彼女を保護すると、民衆はじわじわと迫ってきます。トレインコールは怯えながらも言います。「自宅に消臭剤があるんです。それを使えば、たぶん大丈夫……そ、そんな目で見ないでくださいい」

PCたちはひと口味見する誘惑に耐えながら、食欲に満ちあふれた群集が掴みかかってくる中、彼女を護衛して家まで送り届けなければなりません。

王国内のすべての部屋に、【死に損ない】を配置します。これは実際にはモンスターではなく、自国の民です。襲われてもおいそれと殺すわけにはいきませんから、手加減の難しさを【死に損ない】の倒しにくさで表現するわけです。アクセントとして、【47人の刺客】などを入れてもいいでしょう。もしPCが戦闘中にファンブルした場合、そのPCは【死に損ない】扱いになって、トレインコールをひと口食べようとする群集に加わります。

結末 なんとかトレインコールの家にたどりつけば、消臭剤で匂いを緩和し、群集も正気を取り戻します。匂いが強くなった原因は、彼女の特殊なバイオリズムにあります。要するに発情期のようなものです、と彼女は真っ赤になって言います。エロいですね。

NPC-No.43

エヴァーグリーン
「話し上手は聞き上手の」



女 38歳 王国の相談役。聞き上手で、王国の人々からさまざまに相談を受ける。相談された悩みは決して他言せず、的確なアドバイスをすることで定評がある。

EVERGREEN

「カウンセラーの失踪」

発端 日常生活のよき相談相手として、エヴァーグリーンは人々の絶大な信頼を得ています。夕食の献立から、家庭内の不和、隣家とのいさかいなどなど、さまざまな相談ごとが彼女の元に持ち込まれます。

口にするのがはばかられるようなごく個人的な悩みも、彼女の前ではなぜかつるっと相談できてしまいます。しかも彼女は、聞いたことを絶対に他人に漏らさないので、ますます信頼が厚いのです。

そのエヴァーグリーンの姿が、今朝方から見えません。彼女の旦那の言うことには、朝起きたときからいなかったとかで（毎朝散歩するのが日課なのだそうです）、結局一日中姿を現しません。日が暮れるころには大騒ぎになります。もしや何者かにさらわれたか、外に迷い出て戻れなくなったのではないか、と。この時点で、宮廷は重大な事実に気がつきます。王国中の人間の秘密を知っている彼女は、国家安全保障上のウィークポイントです。彼女の持つ情報量は、宮廷が把握している情報よりも大きく、それが流出したら、王国とその住民の全員が危険にさらされることになります。

万が一のことを考え、急ぎ対応しなければいけません。PCたちは彼女の行方を追い始めます。

調査 朝の散歩に出ているエヴァーグリーンを見かけた者はいません。そもそも彼女にそんな日課があるということを、誰も知らなかったくらいです。

狼少年のコリンは、夜中に便所に起きたら、黒衣の人物が通路を足早に歩いていった、でも男か女かは判らなかったと主張します。

門番のオクロックは、朝持ち場についたら、門の閂を動かした跡があったと証言します。

駅員のハチポチは浮かない顔です。昨夜、どこからかガタンゴトンという音を聞いた気がして、とうとう列車が来たのかと跳ね起きたものの、今にいたってもそんな様子もなく、夢だったのかと残念がっているのです。

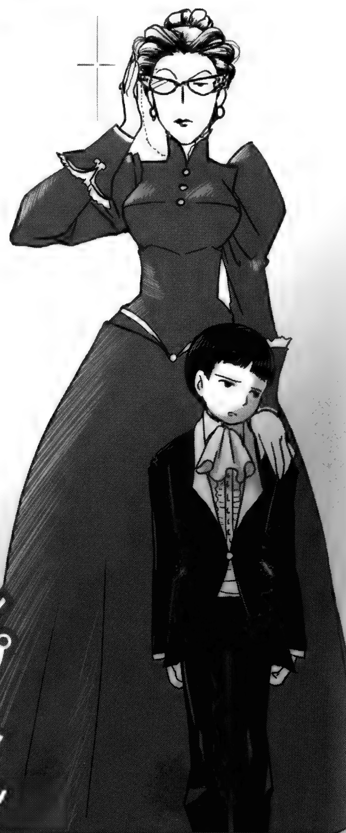
エヴァーグリーンの親友でもあるマーサは、妻がいなくなったにしては、旦那がのんきすぎると不審がっています。

エヴァーグリーンの家を訪ねると、旦那は扉を閉ざして出てこようとしません。そればかりか、妻はそのうち帰ってくるだろうから放っておいてくれと言い出します。その声にはかすかな外国訛りがあります。突入すると、家の床には大穴が開いており、ハシゴが下のトンネルに続いています。そこにはレールが敷かれ、一台のトロッコが止まっています。今しも数人の男たちが、縛り上げたエヴァーグリーンと旦那をトロッコに乗せようとしています。

結末 誘拐犯はメトロ汗国の者です。彼らはエヴァーグリーンの持つ情報に目をつけて、さらっていこうとしたのです。彼らを撃退すれば事件は解決です。連中には何一つ教えてやらなかったから大丈夫だよ、とエヴァーグリーンはにっこり笑います。

NPC-No.44

レプトン
「親の心子知らず」



女 40歳 貴族の教育ママ。一人息子のクォークをランドメイカーにするため英才教育を施す。他の子供たちにも容赦なくお小言を言うので、嫌われている。

REPTON

「ぼくらの戦争」

発端 「大変ザマス！うちのクォークがモンスターに誘拐されたザマス！」

真っ青な顔でレプトンが宮廷に駆け込んできます。その手にはクォークの靴とレッドキャップ（子供をさらうという小鬼）の帽子、「子供を返して欲しければ10MG用意しろ」と書かれた脅迫状を持っています。レプトンは半狂乱で、クォークを助け出すようPCたちに訴えます。

調査 この事件は、クォーク、クレタ、コンラートの3人が企てた狂言誘拐です。スパルタ教育に嫌気がさしたクォークが発案、レプトンの小言に辟易していたクレタとコンラートが計画に乗りました。この他にもマーサ家の子供たちが手下として参加しています。事件が狂言誘拐であることつきとめた後、子供たちの居場所を探し出して捕まえる、というのがシナリオの流れです。

レプトン邸には、その後も2クォーターごとに「小遣いを増やせ」「手伝いを減らせ」といった内容の脅迫状が届きます。大人たちに話を聞くと「子供たちの様子がおかしい。何か隠しているようだ」と教えてくれます。狂言誘拐らしい、という真相は、早いうちにわかるでしょう。

▶クォークたちの行動

クォークたちは「コンラート邸の離れ」「マーサ邸の子供部屋」「魔法小屋」を隠れ家として、見つからないように移動します。魔法小屋は、大人がいないという理由で目をつけられただけで、モモ自身は積極的に加担していません。

クォーク自身は隠れ家にこもり、クレタとコンラートが手下を連れて外で行動します。主な行動は「レプトン邸に脅迫状を送る」「偵察する」「食糧を調達する」といったものです。

▶子供たちを捕まえる

レプトン邸や果樹園で子供たちを待ち伏せします。戦闘ルールを使用し、手加減しながら子供たちを捕まえてください。子供たちは「捕まったら嘘を言って混乱させろ」と教えられていますが、マーサに睨まれるとあっさり真相を白状します。ただし、手下の子供たちはコンラート邸と魔法小屋については知りません。

▶モモに話を聞く

モモは脅されて協力しているだけなので、事件について聞けば素直に事情を話してくれます。

▶レプトンの行動

レプトンは、誘拐されたと思っているうちは「軍隊を出せ」などと大騒ぎをします。いたずらと判明した後も、捕まえた子供に「うちのクォークをたぶらかして！」などとやはり大騒ぎします。PCが魅力などで判定してなだめない限り、毎クォーターの終りに民の声が1点減少します。

結末 隠れ家をすべて暴き出し、クォークを捕まえれば事件は解決です。その日の夜、レプトン邸では遅くまで大喧嘩の声が聞こえていましたが、事件の後、レプトンは前よりちょっぴり優しくなったという事です。

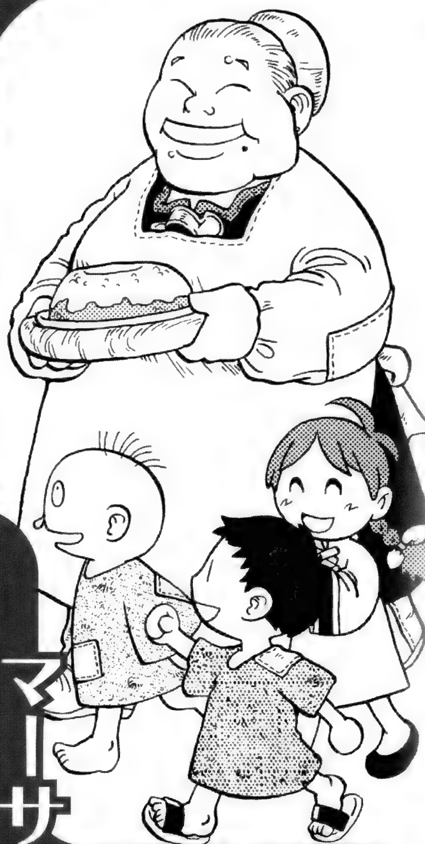
NPC-No.45

「笑う門には福来る」

マーサ

女 41歳

親を失った孤児を集め、育てているおばちゃん。国には幼少時代を彼女に育てられたものも多い。いい事があった日には、特製のケーキを作ってくれる。



「子供達の秘密の友達」

発端 マーサのところの子供達が、なにやら動物を拾ってきたようで、困った顔のマーサが相談に来ます。

「ウチの子達が、**ヘンな動物**を飼い始めちゃいましてねぇ。どうしたら良いか、さっぱりさね」

家に行くと、子供達と、体長1m程の、黄色い**子供の潜水艦**がいて、一緒に遊んでいます。

子供達は潜水艦に「ピン太」と名前をつけ可愛がり、潜水艦も子供達とマーサに好意を持ったようで、「ピーン、ピーン」と甘えた声で鳴いています。

調査 この潜水艦「ピン太」は、はぐれ潜水艦のようです。

親元に帰せるならば返したほうが、どちらにとってもいいでしょう。

冒険から帰ってきたファンタに聞くと「最近の迷宮嵐の後辺りから、暴れ潜水艦が出るらしい。何でかは知らないが、比較的近くを回遊している」ということがわかります。どうやら、親がこの子を探しているようです。

しかし、この会話を子供達が聞いていました。このままではピン太と離れ離れになってしまうため、子供達はピン太をつれて**家出**してしまいます！

マーサは真っ青になって、子供達を捜すために駆け出していきます。PCも、子供達とピン太の行方を捜さなければいけません。

子供達の目撃情報は以下の通り。

クロック：昼過ぎに酒場近くで見かけた。

アリエル：夕方頃、伝声管部屋に向かうのを見た。

酒場に行くとファンタが、伝声管部屋に行くと、チムチムニーがいます。

ファンタ：抜け道を聞かれたので、(本当に抜け出すと危ないから)**普通は通れない細い道や、大きな伝声管**などのことだけ教えた。

チムチムニー：今までに見つけた、皆が知らない大きな伝声管の話を聞かれたので教えた。

この二つの情報をあわせると、一つの答えがみえてきます。普通は通れないサイズの伝声管でも、子供なら通る事が出来るものもあるのです。

その時、門番のオクロックが駆け込んできます。子供達を捜すマーサが、国境の門から外に出て行ってしまったというのです。

マーサを追い、チムチムニーから聞いた伝声管の出口へ向かうと、群狼に追い詰められたマーサと子供達、そしてピン太がいます。親潜水艦に見つかる前に、群狼に狙われたのです。

何匹かの群狼と戦闘になります。群狼を蹴散らし、みんなを助け出したところで、さらに多くの群狼たちに取り囲まれていることに気がつきます。

結末 そのとき、高らかなラッパの音と共に巨大な黄色い潜水艦が沈降してきます。ピン太の親がやってきて、PCと共に群狼を蹴散らします。

戦いは終わり、ピン太は名残惜しそうに皆の周囲を周回すると、悲しそうに一声鳴いて、親と共に去っていきます。

NPC-No.46

「鶯鳴かせたこともある」

マリアージュ

女 58歳

噂好きで仲人が趣味。王国の主婦連のまとめ役。「家庭を持って子供を産むのが女の幸せ」が口癖。昔は美人で有名。



「おそろしいお見合いが俺を睨む」

発端 仲人が趣味のマリアージュ婆さんは、これまで何組もの結婚を成功させてきました。男女が年頃になると、彼女がやってきて、一押しの相手を薦めていくのです。強引なセッティングをうるさく思う若者も多いのですが、実際に彼女の仲介で円満な家庭を築いたカップルも多く、おおむねありがたい存在として受け止められています。

そのマリアージュが、ある日、似顔絵付きの釣書を持って宮廷を訪ねてきます。PCの一人にお見合い相手を見つけてきたと言うのです。「相性ぴったりのお相手だよ！　こんな掘り出し物、そうそういないんだからね！　がんばるんだよ！」

釣書の人物は、近隣の国の王族です。眉目秀麗で人柄も保証されており、ランドメイカーの結婚相手としては確かに好条件といえます。

数日後、紹介された相手が王国に到着します。豪華な装飾の施された輿に乗り、たくさんの家来を引き連れています。似顔絵以上に美しく、立ち居振る舞いにも非の打ち所がありません。

ところが、なぜかマリアージュは浮かない顔。「なんだか、聞いていた話と違う気がするんだよねぇ」と、首をひねっているのです。「もしかして、偽者じゃないかねぇ」

もし本当に、花嫁（または花婿）候補が偽者に入れ替わっているとしたら大変なことです。それが事実だとしたら、隣国はそのことを承知しているのでしょうか。調べる必要がありそうです。

調査 随行員の宿舎を世話しているサマージャンボからは、みな無愛想でマナーが悪いと不満が聞こえてきます。食事も手づかみで、顔を皿に突っ込んでむさぼり喰らうというのです。

ポニーは、王国の犬たちが落ち着かず、終始唸り声を上げていると証言します。

トリゴラスは、夜のうちに鶏舎が大きな獣に襲われたと駆け込んできます。「ナンキチとニーミの仕業に違いない。締め上げてやろうと思うたがどこに隠れたもんか陰も形も見えん」

お見合いに出席したPCは露骨に誘惑されます。PCが単純にはねつけようとした場合、GMは、無礼な対応をしては隣国との関係が危うくなるかもしれないと思い出させてください。このお見合い相手は、非常に歳経た【ごんぎつね】の姫が化けています。随行員も同様に狐です。偽者とばれると戦闘になります。何百年も生きている狐の強さを表すために、【淫魔】（随行員なら【群狼】）などのデータを使ってもいいでしょう。ナンキチとニーミは彼らに囚われており、戦局を有利に運ぶための人質として使われます。

結末 狐の姫は死ぬまで戦うより、逃げて後から復讐することを考えます。キャンペーンを通じて登場する敵として使ってもいいでしょう。

すべて片付くと、マリアージュが言います。

「今回は迷惑かけたね、ごめんねえ。──で、偽者に入れ替わられてた本来のお相手だけど、もちろん逢ってくれるよねえ……？」

NPC-No.47

Mr.&Mrs.GARTEN

ガルテン夫妻

「老い木に花咲く」

夫 66歳 婦

王宮の庭園を世話する老夫婦。気立てのいいおしどり夫婦で、丹精こめて育てた花々が自慢。庭園がよく迷宮化を起こすので困っている。

「風が吹くとき」

発端 ある日、ガルテン夫妻の元に、娘夫婦の戦没通知が届きます。別の国に嫁いでいたのですが、その国が戦争で滅んでしまったのです。

皆の気遣いもあり、一見悲しみを乗り越えたように見えますが、日ごとに夫妻は衰えていきます。

そんな夫妻を見たカニンガムは夫妻の背中にうなり声を上げ、ブッシャリはPCを夫妻のところに引っ張り、ラジオゾンデは発明品のラジオが、夫妻の周囲でおかしな受信をすると警告します。ガルテン夫妻の周囲に、**何者かがいる**のです。

夫妻に取り付いたのは娘夫婦の幽霊などではなく、彷徨える亡霊「死にいたる病(キルケゴォル)」です。このままでは、夫妻はとり殺されてしまいます。

姿の見えない「死に至る病」に対して、三人の誰かの協力で、一度は「死にいたる病」を何とか追い散らすものの、夫妻の悲しみが取れない限りは、また遠からぬうちに訪れるでしょう。その前に、なんとしても夫妻に「生きる希望」を与えなければいけません。

PCは国内でいろいろな情報を集めて、夫妻の生きがいを探すことになります。

(集まったポイントによって結果(ラスボスの強さ)に変化があるなどの仕掛けにしても良いでしょう)

国内に、この夫妻に感謝の気持ちを持つものは多くいても、生き甲斐を与える事が出来るものは果たしているのでしょうか?

調査 以下の情報があります。

▶老夫婦の生き甲斐について

老夫婦は庭園の管理が仕事ですが、非常な植物好きでもあります。

庭園の植物に、手のかかる**珍しい植物**などを加えて、二人を忙しくするのも一つの手でしょう。

また、他国に嫁いだ娘夫婦から、いままでは数ヶ月に一度手紙が届いていて、それが楽しみだったこともわかります。

娘夫婦が生きていたとして、**偽の手紙を出し続ける**ことにしても良いでしょうし、他の誰かから手紙を貰うようにしても良いでしょう。

▶娘夫婦について

死んだ娘と同年代のトレインコールやリネンに聞けば、娘夫婦の名前がわかります。そして、娘夫婦には男の子がいて、生きていれば10歳を超える程度だったこともわかります。

マーサのところの孤児達や、クレタやコリンなどの**子供達の世話を頼む**のも有効な手段です。コリンなどは、家が決まっていないこともありますので、**養子縁組**を勧めるのもよいでしょう。

結末 珍しい植物を入れる、誰かからの手紙を出す、子供達の世話を頼む。これらの手段をとることで、老夫妻の顔にようやく微笑が戻る。

生きる希望を取り戻し、再来した『死にいたる病』を倒すことが出来れば、夫妻は悲しみを乗り越え、穏やかな日々に戻っていくことになります。

NPC-No.48

PERRIER



ペリエ

「年寄りの冷や水」

女 88歳

薬師。国一番の年寄りで、病気や怪我の治療、産婆から惚れ薬の作成までなんでもこなす。この国の大半の人物が彼女に頭があがらない。精神的指導者。

「俺があいつであいつは誰だ?」

発端 ある朝、PCたちが自分の部屋で目覚めると、見慣れたはずの寝室の様子がまるで違っている事に気付きます。よく見ると、それは同僚のランドメイカーの寝室です。嫌な予感をおぼえたPCが鏡を覗くと、そこには自分の顔ではなく、同僚の顔が映っているではありませんか。どうやら何かの理由でPCたちの精神が入れ替わってしまったようです。

PCたちが驚いていると、突然モモがズカズカと王宮に乗り込んで来て、妙に威厳のある口ぶりで話し掛けてきます。

「わしじゃ、ペリエじゃ。これは困った事態になったようじゃの」

調査 このシナリオは最初、プレイヤーは別のPCを担当している状態で始まります。プレイヤー間でキャラクターシートを交換してください。

モモの格好をしたペリエの言うには、原因はわからないが、これは迷宮病の一種だろう、という事です。人の心が迷宮化することは稀にある現象ですが、今回はそれが王国全体に広がっているのです。

「わしはこれから小屋へ帰って治療薬を作るが、丸一日はかかるじゃろう。その間におぬしらは王国を回って民たちを助け、原因をさぐってくれ」

と言い残してペリエは帰っていきます。PCたちは、王国の探索に向かいます。

王国の中では、どこからか出現したモンスターが辺りを徘徊しており、民たちはモンスターから隠れて家の中に避難しています。各部屋にいるモンスターを倒せば、そこにいる民たちは解放されます。

予想通り、民たちの心と体もバラバラに入れ替わっているようです。「あなたは誰?」と問い掛ければ中にいるのが誰なのかはわかりますが、口のきけないブッシャリや、嘘つきクレタなども混ざっているので注意が必要です。中にはこの状況を楽しんでいるお調子者もいるようです。

1ターンが過ぎた後にペリエの小屋を訪れると、治療薬が完成しています。モモの姿をしたペリエは大釜から薬湯をすくって口に含み、元の自分の体(と、中にいる誰か)に向かっていきなりブチューッとディープキスをかまします。そして、

「ほれ、皆もおなじようにやるんじゃ」

と元の体に戻ったペリエが、薬湯をみんなにむけて差し出します。

結末 あらかたの民たちが元に戻ったところでPCがふと王宮の屋根に目を向けると、見たことも無い裸の男が背中を丸めて眠っています。PCたちが屋根に登ると、男は眠たそうに目をこすりながら「ニャー」と鳴きます。これが今回の騒動の原因である迷宮病患者(と、中のカニンガム)です。カニンガムと男にキスをさせ、正気(?)に戻った迷宮病患者を倒せば、事件は解決です。

NPC-No.49

「長いものには巻かれろの」

スベスベ


200歳

うなぎっぽい蛇人間。長ーい胴体を持っている。普段は沼に住んでいるが、ときどき水から上がってきては人に食べ物をねだる。

「沼蟒蛇の恋い患い」

発端 教育ママのレプトンが、真っ青な顔で宮廷に駆け込んできます。なんでも、息子のクォークが、沼のそばでいなくなったというのです。レプトンのシナリオを既に遊んでいる場合、既視感を憶える状況です——が、消えたのが沼のそばというのは穏やかではありません。レプトンは半狂乱になって、子供を探してくれるよう訴えます。

調査 現場の沼は王国の外れにあります。到着すると、もう近所の男衆が、水面に竿を差して水中を探っています。レプトンは顔面蒼白で、周りの女性たちに支えられてやっとの思いで立っています。

PCたちが水辺に降りていくと、捜索を取り仕切っているサマージャンボが頭を下げます。「足跡が水辺で途切れていて、立ち去った形跡がないんです。悪いことは考えたくないですが……。たいして深い沼でもないのに、全然手応えがないのを幸いといっていいのかどうか。水の流れがあるので、中で外の水脈に繋がっているのかもしれません」

夜になっても、星籠の明かりを頼りに捜索は続けられます。サマージャンボの言ったとおり、沼には横穴があるのが発見されます。探しに行ってくださいとレプトンに泣きつかれ、PCたちは命綱をつけて横穴に潜ることになります。

星籠を先に立てて横穴を潜り抜けていくと、すぐに空気のある狭い空間に出ます。水から上がると、子供の声が「だれ？」と尋ねます。行方不明のクォークです。見た感じ元気そうです。星籠を持ち上げると、彼を抱きかかえるように長い身体を横たえる怪物の姿が暗闇に浮かび上がります。

「紹介するよ。友達のスベスベだよ」

「宜敷ゥ」紹介された怪物が、細い牙の生え揃った口でにんまりと笑います。

スベスベは上機嫌で、得体の知れないお茶まで出してくれますが、クォークを連れ帰ろうとすると抵抗します。

「嫌だ！　嫌だ嫌だ、行っちゃ嫌だァ」

「お母さんに大丈夫だって言っておいてよ。僕なら平気。スベスベ良い子だよ。可愛いよ」

「クォークも可愛い。クォーク好きぃ」

スベスベはすっかりクォークになついていて、引き離すのは至難の業です。困ったことにクォークの方もスベスベになついています。帰って状況をそのままレプトンに教えたりしたら、彼女がどんな反応を示すか容易に想像がつきます。クォークもそれが判っているので、帰りたがらないのです。

結末 またいつでも来られることを説明し、スベスベの存在を母親には内緒にするとクォークに約束すれば二人を説得できます。名残惜しげなスベスベに送られて、クォークと一行は沼から帰ります。その後もクォークは母親の目を盗んでスベスベを尋ねます。二人はラブラブなので、そのうち子供が産まれるでしょう。百万迷宮ではこんな恋もよくあるのです。

EVERGREEN

NPC-No.50

「食べられちゃうの」

ナンキチ

「食べちゃうの」

ニーミ


年令不明

森に住む双子のごんぎつね。子供たちと仲がいい。子供がある年齢に達すると夜這いに現れて、食べちゃったり食べられちゃったりするらしい。

「どっちの○○ショー」

発端 最近、国民たちにおかしな症状を見せる者が増えてきました。しじゅう幸せそうな顔で、仕事もせずにボーっとしています。しかもその数は少しずつ増えているようです。このままでは王国存亡の危機、ランドメイカーたちの出番です。

原因ですが、ナンキチ・ニーミの2人が、夜な夜な国民たちに魅了の魔法をかけて回っています。

発端は数日前、2人が子供たちと遊んでいる時の事。2人はある子供に向かって、「ナンキチとニーミ、どっちが好き？」と問い掛けてしまったのです。子供がどう答えたかは定かでありませんが、以来2人は大喧嘩。王国の人たちがお互いのどっちをどれだけ好きなのか、競争を始めてしまいました。

調査 以下の情報を調べることができます。

▶原因をさぐる

モモかペリエが国民を診察すれば、強力な魅了の魔法がかけられていることがわかります。

夜警のプサンゲランに話を聞けば、2人組の子供のような姿を見かけた、と話してくれます。

魔法をかけられた国民たちは、何を訊ねても「幸せ……」「好き……」としか答えませんが、「誰が好きなの？」と訊ねると「ナンキチ（ニーミ）が好き」と答えます。

小さな子供たちはほぼ全員がこの魔法をかけられていますが、件の問い掛けを投げられた子供だけが、魔法を受けていない事がわかります。その子に聞けば、事情を話してくれるでしょう。

▶魔法を解く

その人が『愛情』の好意を持っている人にキスをされると、正気に戻ります。

結末 人々が魔法にかかった順番を調べると、歳の若い順に襲われた事がわかり、待ち伏せをする事が出来ます。また、全員の魔法を解くと、「邪魔をするな！」と言って2人がPCたちの前に現れます。

戦闘で2人を行動不能にすれば事件は解決です。ごんぎつねのデータのままでは弱いので、強化する（2人を好きな人の数だけLvやHPを増やす、スキルを上乗せするなど）、援軍を出す（羽妖精、河童など）などして、強さを調整してください。

「いたずらするごんぎつねなんて嫌いだ！」と子供たちに怒鳴られた2人は、大声で泣き出してしまいます。しかしランドメイカーがとどめを刺そうとすると、あわてて子供たちは2人をかばいます。魔法を解いた2人は「ごめんなさい、もうしません」と謝ってドロンと消えます。

後日、魔法をかけられた人たちの家と宮廷の前に、山盛りの果物が入った籠が届けられます。

EVERGREEN

迷宮キングダム　22th. Conquest

宮廷の長い夜

プレイ人数：4人　対応レベル：1レベル
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：池田朝佳

シナリオ概要

王国内に怪物が紛れ込んだという報告があったのは、ある平和な夜のこと。民たちの平和な夜を乱さぬために、ランドメイカーたちはひっそりと、調査を開始する。怪物はいったい、どこに隠れているのだろうか？

はじめに

このシナリオでは、本サプリメントに収録されているシティ・アドベンチャー用ルールとNPCたちを、PCの国の民として使用することが前提となっています。

プロローグ

夜が更けた。今日はいつにもまして穏やかな一日だった。のんびりとした雰囲気が国中と、王宮を満たしていく。明日もこんな一日ならいい。君たちみんながそんな想いを抱いていたとき、王宮の扉をたたく音がした。

扉を開くと、星籠に照らされた不気味な顔が浮かび上がった。「夜歩く」プサンゲランだ。

夜警は、声を潜めてこう言った。

「みなさまがた、国境の扉の前まで来ていただけますか？　扉に穴が開いているのです」

なによりも堅牢であるべき国境の扉に、穴とは、穏やかではない。君たちの返事を聞くよりも早く、プサンゲランは身を翻した。

●国境の扉

PCたちがプサンゲランの後について、国境の扉に到着すると、そこには、門番のオクロックが待っています。扉には確かに、人間くらいなら通れそうなくらいの大きさの穴が開いています。オクロックは泣きそうな顔で、こう言います。「○○様、○○様（PC全員の名前を呼び上げます）、いったい何が起きたのでしょう！　扉に穴が開くなんて！」ガチガチに武装したオクロックですが、その武装をカタカタ鳴らしながら慌てている様子です。プサンゲランは冷静な声で（表情はよく判りませんが）言います。「この穴から何者かが、この国に侵入した様子でございます」

「せっかくの平穏な夜です。どうか、大きな騒ぎになる前にご対処いただきたい」

そう言って、プサンゲランは頭を下げます。

PCたちが調査に同意すると、王国フェイズとなります。シティアドベンチャーのルールに従って、王国フェイズを行ってください。

編成会議では、このシナリオに登場するNPCを《配下》として選ぶことはできません。

調査フェイズ

GMはPCたちの王国のマップのどの部屋に「国境の扉」、「酒場」、「○○通り」、「ヌリーチンの牧場」がどの部屋にあるかを、あらかじめ決めておく必要があります。

調査によって判明するのは以下の情報です。調査ルールによって判る適切な行動をとることで判明します。また、情報を得ることで、遭遇が起こることがあります。

2ターン以内に侵入者を倒すことができなかった場合、国の中に不安が広がります。3ターン目以降は、1クォーターが経過するごとに、《民の声》が1点減少していきます。

●情報1

適切な行動：門番のオクロックと夜警のプサンゲランに、もっと詳しい話を聞く。

情報：オクロックによると、昼間の間、扉に穴が開いていなかったことは確かなこと、夕刻には扉を閉めたこと、プサンゲランが穴を発見してからは、目を離さず見張っていたため、その間に侵入した者はいないそうです。プサンゲランによると、彼が穴を発見したのは、ついさっきのことだそうです。

●情報2

適切な行動：扉の穴を調べる。〔探索〕か〔才覚〕で難易度12の判定に成功する必要がある。

情報：扉の穴は破城槌のような人為的な力で開けられたもののようです。ただ、周りには扉の破片のようなものはありません。オクロックとプサンゲランによると、穴が開いていることに気づいたときにはなかった、という話です。

●情報3

適切な行動：侵入者を目撃しているかもしれない人間を捜す。〔才覚〕で難易度10の判定に成功する必要がある。

情報：判定に成功したPCは、酒場ならば日が落ちてからでも大勢の人間がいることを思いつきます。侵入者を目撃した人間がいるかもしれません。PCが酒場に移動すると、「遭遇：酒場にて」が起こります。

●遭遇：酒場にて

描写：酒場は規模こそ大小あれ、どの小王国にでもある、数少ない娯楽の殿堂だ。今夜も仕事を終えた「まっくろくろすけ」チムチムニー、「きらきら光る」コバルト、「近くて遠い」ブッシュマスター、「太鼓腹の」サマージャンボなどの男たちに、滞在中の冒険者「われらが」ファンタ、さらに金貸しの「目の色が変わる」カードシャークや「ちゃっかり」キュウベエが加わってジョッキを片手に騒いでいる。テーブルの間を看板娘の「微笑みの爆弾」マリィがくるくると動き回っている。

イベント：PCが酒場に入ったとたん、「さすがにサマージャンボの飲みっぷりはすごい！　たとえ、ランドメイカーの方々でも、この飲みっぷりにはかなうまい！」というカードシャークの声が聞こえます。その言葉を聞いた酒場にいる人々からは、「まったくその通りだ」という声と「いや、そんなことはない」という声が同時に上がります。そして、酒場中の視線が、PCに集まります。目撃情報を集める……という雰囲気では、とてもありません。

●情報4

適切な行動：「太鼓腹の」サマージャンボに飲み比べで勝つ。〔武勇〕で難易度14の判定に成功する必要がある。

情報：飲み比べで勝つと、「ちゃっかり」キュウベエが近づいてきます。「（PC名）様、さすがですねえ！　そういえば、お聞きになりました？　今日の『空回りする』オクロックさんってば、門を閉めなきゃいけない時間なのに、居眠りしてたんですよ～。よくないですよね」

●情報5

適切な行動：酒場にいる他の人間に、聞き込みをする。

情報：「きらきら光る」コバルトから、酒場に来る途中、ピカピカ光るものが、○○通り（通りの名前は、単語表を使ってランダムに決定してください）の方に向かっていくのを見た、という話がきけます。コバルトは「暗くてよく判らなかったし、てっきりプサンゲランさんの星籠かと思ったんですけど、それにしては、光り方がいつもと違ったなあ」と付け加えます。この情報を得た後、PCが○○通りに行くと、「遭遇：子供たちは夜の住人」が起こります。

●遭遇：子供たちは夜の住人

描写：星の灯りも少ない通りは、しん、としているように思えた。だが、耳を澄ますと、しくしくという泣き声が聞こえてくる……。

イベント：泣き声のする方角をよく見ると、3人の子供たちが、身を寄せ合いながら泣いています。3人は「笑う門には福来たる」マーサが育てている孤児です。子供たちはPCたちを見ると、ほっとした顔をします。「ランドメイカー様だ！　よかった～」「で、でもお母さんに抜け出したことがばれたら、怒られちゃうよ」子供たちは口々にそんなことを言っています。

●情報6

適切な行動：マーサの子供たちを家に戻してあげる。こっそり部屋へ戻す場合は、〔探索〕で難易度10の判定に成功する必要がある。マーサをごまかす場合は、〔魅力〕で難易度12の判定に成功する必要がある。

情報：PCと別れ際に、子供たちが教えてくれます。「僕たち、ピカピカ光る怪物が、ヌリーチンさんの牧場の方に行くのを見たんだ！」PCが「国中で一番の」ヌリーチンの牧場に行くと、「遭遇：侵入者」が起こります。

●遭遇：侵入者

描写：牧場の入口には「国中で一番の」ヌリーチンが立っていた。羊飼いは君たちを見ると、「さっきから羊たちが騒いでで……。様子を見に行くところなんです」という。

イベント：牧場の中から、ピカピカと青白い火

PCの国

シナリオの目標：王国に侵入したものの正体を確かめ、原因を突き止める。

花がはじけ飛びます。PCがそちらに向かえば、侵入者であるモンスターとの戦闘になります。

●戦闘

遭遇するモンスターは、【エレキスライム】2体、【影人】2体です。また、モンスターの影響か、PC側前衛に【絶望】、モンスター側前衛に【滑る床】のトラップが発生します。

モンスターを倒すことができず、PCが全員行動不能になったり、戦闘から逃亡したりした場合、《民の声》が5点減少します。さらにモンスターはいなくなりますが、羊が全滅してしまい、維持費が3MGかかります。

●情報7

適切な行動：もう一度オクロックに話を聞く。

情報：PCたちがもう一度オクロックに話を聞きに行くと、オクロックは土下座します。「もうしわけありませんでした！」そして、真相を話します。ついつい居眠りして国境の扉を閉めるのが遅くなったオクロックですが、目が覚めた瞬間、モンスターがちょうど酒場の方向に向かって行くところを見てしまいました。モンスターの侵入を自分のいねむりの責任にしたくなかったオクロックは、自分で扉に穴を開け、破片を片付け、夜回りのため、いつもやってくるプサンゲランに発見させた、というわけです。

「おれ、焦ってしまって、ついあんな嘘を……」オクロックはガタガタとふるえています。

彼には、なんらかの処罰が必要でしょう。

モンスターとの戦闘の結果と、オクロックに与える処罰によって、結末は異なります。

●モンスターを倒している場合

死刑や追放などの重い処罰を与えると、国民から避難の声があがり、《民の声》が1点減少します。追加労働や、罰金などの軽い処罰ならば、民は適切な処罰と賞賛し、《民の声》が1点増加します。無罪にした場合、《民の声》に変化はありません。

●モンスターを倒していない場合

死刑や追放などの重い処罰を与えると、PCに対する国民の避難が緩和され、《民の声》が1点増加します。追加労働や、罰金などの軽い処罰なら、《民の声》に変化はありません。無罪にした場合、PCに対する避難の声が上がり《民の声》が3点減少します。

オクロックに対する処罰を決定し、処理が終了すると、終了フェイズとなります。

プレイヤーがその他の処罰を提案してきた場合、GMは以上の処罰を基準に、国民の反応を決定してください。よいアイデアだと思った場合は、《民の声》に加えて、収入が増えるなどの処理をしてもよいでしょう。

エピローグ

なにはともあれ、怪物侵入騒ぎは終わった。今日はまた穏やかな一日だ。

「怪物が出たぞ～！」

「うそつきは三文の得の」クレタに対するまなざしだけが、いつもより冷たいくらいだ。

王宮をプサンゲランが訪ねてきた。

「このたびはご苦労様でした」表情の読めない深人だが、どうやら彼は微笑んでいるようだった。

「民たちを驚かすのは、できれば、私だけの楽しみにしたいものですな」

●シナリオの傾向

このシナリオは1レベルの宮廷4人を対象としたシティアドベンチャーだ。ただし戦闘は1回しか発生しないため、進入したモンスターを変更すれば、2レベル以上の宮廷で遊ぶことも容易な構成になっている。モンスターを調整した場合は、手に入る情報の「ピカピカ光る」の部分を変更後のモンスターに合わせて調整すると良いだろう

●登場するNPC

このシナリオには、主に以下のNPCが登場する。

- 5「ちゃっかり」キュウベエ（p.21）
- 6「空回りする」オクロック（p.21）
- 10「きらきら光る」コバルト（p.23）
- 13「目の色が変わる」カードシャーク（p.25）
- 18「太鼓腹の」サマージャンボ（p.27）
- 24「夜歩き」プサンゲラン（p.30）
- 28「国中で一番の」ヌリーチン（p.32）
- 45「笑う門には福来る」マーサ（p.41）

GMは登場するNPCが掲載されているページをコピーし、ゲーム中、プレイヤーたちに見せるようにしよう

●場所について

このシナリオには、「国境の扉」、「酒場」、「○○通り」、「ヌリーチンの牧場」などの場所が登場するため、どの部屋がどの場所なのかあらかじめ決定しておく必要がある。PCの国に【酒場】、【大通り】、【牧場】などの施設がなかった場合、施設のない部屋や、別の施設のある部屋にあることにしても問題がない。ただし、それぞれ別の部屋にあることにした方がよいだろう

●演出について

このシナリオは夜の間に進行するものになっている。天井の星が消えて暗くなった王国の中や、家々の扉からもれる明かり、賑やかな酒場、静まり返った大通りなど、夜の王国を演出するようにしよう。また、3ターン以上が経過しそうな場合、天井の星がぼんやりと明るくなっていくなど、夜明けが近い様子を描写するとよいだろう

●情報1

この情報では、オクロックは嘘をついている。プサンゲランは、オクロックの嘘に気づいていない。もし、PCがこの時点でオクロックを問い詰めるなどしても、オクロックは「侵入者について調べていただきたいのです」と強く主張して、真相を話そうとはしない。プサンゲランも「モンスターが進入している可能性もあります」と言うなどしてPCたちに調査して欲しいと懇願する

●情報6

子供たちを家に返す方法は、二種類が書かれているが、プレイヤーが別の方法を提案し、GMがその方法で可能だと考えるなら、その方法を採用しよう

●途中で帰る

シティアドベンチャーでは、通常のシナリオと異なり、元から王国にいるため「途中で王国に帰る」という行動をとることはできない。戦闘で逃亡した場合は、シナリオの記述に従い、《民の声》を減らさなければならない

●別のシナリオにつなげる

もしGMが、このシナリオに続けて本書に掲載されているシナリオソースを遊ぼうと考えているならば、マリィがお酒を勧められて断ったり（p.33）、PCたちと会ったヌリーチンが頬を染めたり（p.32）、カードシャークがすでにTCGを持っていたり（p.25）、エピローグでプサンゲランが「もうすぐで100年か……」とつぶやく（p.30）など、そのシナリオソースのNPCを登場させたり、登場するNPCの演出で複線を張っておくと、より楽しめるだろう。

モンスター／魔獣

レベル 8 **エレキスライム**/Electric Slime

武勇	射程	威力	回避値	HP
6	1	1D6+4	7	40

性格 奇妙　素材 肉、機械

【外皮（モ）】
【漏電（モ）】（常駐）白兵戦用武器でこのキャラクターに攻撃した場合、攻撃を行なったキャラクターは1点のダメージを受ける
【放電（モ）】（支援）戦闘中、自分の《HP》を2D6点減少する。このキャラクターと同じエリアにいるキャラクター全員に、減少した《HP》と同じ値のダメージを与える

スライムの突然変異種。機械を取り込んで電気を発する

M-104　迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

トラップ／戦闘

絶望/Despair

レベル	配置	発動	解除
5	エリア	自動	不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終了時に《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかった場合、［減少できなかったキャラクターの数×1］点、《民の声》が減少する

不安感、挫折感、焦燥感……戦いの最中に、そんな感情に襲われることほど恐ろしいことはない。みなの希望をネコソギ削り取る卑劣な罠だ

T-049　迷宮キングダム

トラップ／戦闘

滑る床/Slip Floor

レベル	配置	発動	解除
3	エリア	自動	不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、行為判定で、最終的に判定に使うサイコロの目の組み合わせがゾロ目だと絶対失敗になる

ワックスをかけた床や氷の上、急勾配の坂、バナナの皮……などなど、身近なところに点在しているがゆえに見落としがちなトラップ。気を抜くと尻もちをついてしまう。バナナの側では、せいぜい慎重に行動しよう

T-055　迷宮キングダム

追加モンスター

シティアドベンチャーで使いやすそうな、人間のモンスター４種を収録。列強の尖兵として、また悪の冒険者として使ってほしい！

モンスター／人間

レベル 7 ダイナマイト騎士団／Knight of Dynamite

武勇	射程	威力	回避値	HP
9	0	2D6	12	40

性格	素材
狡猾	火薬

【乱舞（肉）】【二刀流（肉）】【武器習熟（道）】
【武芸百般（モ）】（補助）好きな武具アイテム１種類を装備できる。レベルは１として扱う（モンスターはアイテムを２つまでしか装備できない）

大帝の剣、爆炎の死神と恐れられる凄腕の騎士たち。ダイナマイト大帝に絶対の忠誠を誓い、その身にまとう爆弾と深紅の剣の紋章は、帝国に逆らう者にとっては恐怖の象徴となる

M-141　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／人間

レベル 7 メトロの獣騎兵／Metro Dragoon

武勇	射程	威力	回避値	HP
7	2	2	14	30

性格	素材
狡猾	牙、革

【早足（モ）】【突撃（肉）】【軽業（迷）】
【獣騎兵（モ）】（支援）戦闘中、自分と同じエリアにいる好きな自軍の魔獣のモンスター１体を選ぶ。〔探索〕で［そのモンスターのレベル＋7］の判定に成功すると、そのモンスターをその戦闘フィールドから取り除く。［そのモンスターの《回避値》－7］点を自分の《回避値》に足し、そのモンスターの威力を自分の威力に足す。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

メトロの騎兵。間合いを取りつつ、矢を射かける戦術を好む

M-142　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／人間

レベル 7 千年魔道兵／Millenium Warcaster

武勇	射程	威力	回避値	HP
5	2	2	9	20

性格	素材
狡猾	情報

【星界（星）】【星戦（星）】
【軍事魔法（モ）】（支援）戦闘中、自分を行動済みにする。自軍のキャラクター全員が使える《希望》が１点たまる。また、戦闘中にこの《希望》が［敵軍のキャラクターの数＋４］点たまると、その《希望》はすべて消費され、敵軍のキャラクター全員に２Ｄ６点のダメージを与える

恐るべき軍事魔法を操る戦争魔道師。戦場では人間兵器と化す

M-143　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／人間

レベル 7 ハグルマ債権回収班／HAGLMA Debt Collector

武勇	射程	威力	回避値	HP
6	3	1D6	10	30

性格	素材
狡猾	機械

【必殺（射）】【連射（射）】
【差し押さえ（モ）】（支援）戦闘中、好きなキャラクター1体を選んで、〔才覚〕で判定を行う。そのキャラクターは、その達成値を難易度にして〔才覚〕で判定を行う。失敗したら、そのアイテムは使用不能になる

ハグルマ資本主義神聖共和国の債権強攻回収班のブラックオペレーターたち。銃を使った特殊な武術を身につけている

M-144　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

迷宮キングダム　キャラクターシート

シニカルポップ ダンジョンシアター
迷宮キングダム
¡MAKE YOU KINGDOM!!

名前　　レベル
クラス　ジョブ　背景
王国名　信仰　性別　年齢

能力値

	クラス	ジョブ	ボーナス	
□才覚				
□魅力				
□探索				
□武勇				

副能力値

HP	最大値	〔探索〕+〔武勇〕+5+レベル
器	基本値	〔才覚〕と〔魅力〕の平均
回避値	基本値	〔探索〕+7
配下	最大値	〔魅力〕×5+レベル

勲章 ☆☆☆☆☆☆☆

素材

肉	牙	革	木	鉄
衣料	魔素	機械	火薬	情報

同じ種類の素材は、装備欄の1スロットに、10個まで入れることができる

スキル

装備

バッドステータス

□毒
ラウンドやクォーターの終了時に、1ダメージ。キャンプ中、休憩に成功すると取り除かれる。

□散漫
《気力》を獲得できなくなる。行為判定で絶対成功か、絶対失敗すると取り除かれる。

□肥満
戦闘中、移動するたびに1ダメージ。1ターンの間、【お弁当】か【フルコース】を使用しないと取り除かれる。

□呪い
行為判定時に、2D6の結果が3以下だと、絶対失敗となる。

□睡眠
行動済みとなり、ラウンドが終了しても未行動にならない。ダメージを受けるか、戦闘が終了すると取り除かれる。一度睡眠になった者は、同じ戦闘中なら、《HP》を1D6点減少することで、それを無効にできる。

□行動不能
補助や割り込みを含めたあらゆる行動を行えなくなる。《HP》が1点以上になると取り除かれる。

□死亡
行動不能のとき、ダメージを受けると死亡する。死亡したままゲームを終了すると、そのキャラクターは2度と使えない。

感情値

人物	好意				敵意			
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑
		忠誠	友情	愛情		怒り	不信	侮蔑

好きなもの

嫌いなもの

現在のスキルグループ

□肉弾　□射撃　□星術　□召喚　□科学
□迷宮　□交渉　□便利　□芸能　□道具

協調行動

支援行動。この行動を行うと、次にそのキャラクターが行う判定の達成値を、そのキャラクターに対する《好意》の値だけ、上昇させることができる。ただし、《好意》より《敵意》の方が高いキャラクターに対しては、協調行動を行うことはできない

人間関係

片思い	誰かに対する愛情の《好意》が4点以上（恋人になったら無効となる）。片思いしているキャラクターが絶対成功すると、《気力》1点を獲得する
恋人	互いに対する愛情の《好意》が4点以上。《気力》1点を消費すると、割り込みのタイミングで、恋人のキャラクターに対して、協調行動を行うことができる
親友	互いに対する友情の《好意》が4点以上。親友のキャラクターがダメージかバッドステータスを受けたとき、代わりに自分がそれを受けることができる
ライバル	誰かに対する友情の《好意》が2点以上、怒りの《敵意》が2点以上。ゲーム中、1度だけライバルのキャラクターが修得している常駐以外のスキルを使用できる
純愛	誰かに対する愛情の《好意》が4点以上、他に愛情の《好意》を持っているキャラクターが1人もいない。純愛の対象と一緒に冒険している場合、あらゆる判定の達成値が1点上昇する
忠義	誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上。忠義を捧げている相手にダメージを与えたキャラクターへの《敵意》が1点上昇する
仇敵	誰かに対する好きな《敵意》が4点以上。仇敵に対する攻撃は、命中判定の達成値が1点減少し、威力が1D6点上昇する

王国フェイズにできること

情報収集
▶派遣する《配下》の数を決定した後、好きな部屋を1つ選ぶ。〔才覚〕で難易度［情報収集の回数+8］の判定を行い、成功すると、その部屋の遭遇で設定されているNPCの名前をGMから教えてもらうことができる。この判定に絶対失敗すると、その《配下》は、この冒険では《配下》から外れ、王国での生活に戻る。情報収集は絶対失敗しない限り、判定を繰り返すことができる。

散策
▶好きな散策表を選び、2D6を振って、その結果に従う

アイテムをつくる
▶そのアイテムの素材欄に書いてある素材を消費すれば、アイテムをつくることができる。素材の数が十分にあれば、何個つくってもよい

スキルやアイテム、施設を使う
▶同じ国にいるものを対象として、タイプが支援か計画のスキルやアイテム、施設を使用できる

調査フェイズにできること

捜索
▶GMの描写した人物、物体、現象などを調べることができる。〔探索〕で難易度9の判定を行い、成功すれば、それらに隠された情報が明らかになる

休憩
▶この行動は探索済みの部屋では行うことができない。好きな能力値を選び、キャラクターシートのその能力値名を○で囲み、チェックを入れる。その後、2D6を振り、その能力値に対応した王国イベント表の結果を適用すること。このとき、すでにチェックの入っている能力値を選ぶことはできない。4つの能力値すべてチェックが入ると、すべてのチェックを消すことができる

召集
▶居場所を知っている自国のNPCを好きなだけ選ぶ。〔魅力〕で難易度［9+NPCの人数−そのNPCからの自分に対する《好意》］の判定を行う。成功すると、そのNPCが全員、自分のいる部屋に現れる。基本的に自分が《好意》を持っている、もしくは自分に対して《好意》を持っているNPCの居場所は分かるものとする

命令
▶その部屋にいるNPC1人を選ぶ。〔才覚〕で難易度［9+そのNPCからの自分に対する《敵意》］の判定を行う。成功すると、そのNPCは他の部屋にいるキャラクターにアイテムや伝言を届けてくれる。また、GMがそのNPCが行うのに適切な行動だと判断すれば、それらを行ってくれる

スキルやアイテムを使う
▶同じ部屋にいるものを対象として、タイプが支援か計画のスキルやアイテムを使用できる

戦闘中にできること

移動に加えて、下記の行動を1種類行える

攻撃
▶攻撃に使用する武具アイテムを選ぶ。その射程内にいる目標1体を選び、〔武勇〕で行為判定を行う。難易度は、目標の《回避値》となる。成功すれば、目標にその威力と等しいダメージを与える。射撃戦用武器を使う場合、【星の欠片】の光量の範囲からしか、目標を選べない

支援行動
▶タイプが支援のスキルやアイテムを使用できる
▶協調行動を行う
▶**運ぶ**。自分と同じエリアにいる「行動不能」のキャラクター1体を1マス移動させる
▶**アイテムの交換**。自分と同じエリアにいる自軍のキャラクターと装備を交換する

特殊移動
▶**追加移動**。1マス移動する
▶**逃走**。自軍のキャラクター全員が本陣にいた場合、敵軍の中でもっとも高い《回避値》を難易度にして〔探索〕で判定を行う。成功すれば、その戦闘から離脱できる



王国名

総人口

国力の最大値

国民名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名
「曲がりしっぽの」カニンガム						
「うそつきは三文の得の」クレタ						
「今そこにいる」コリン						
「若気の至りの」コンラート						
「ちゃっかり」キュウベエ						
「空回りする」オクロック						
「雲を追う」ボレロ						
「まっくろくろすけ」チムチムニー						
「聖人君子」ビスマルク						
「きらきら光る」コバルト						
「われらが」ファンタ						
「予期しないエラーです」ラジオゾンデ						
「目の色が変わる」カードシャーク						
「ビフォーアフター」ガッテン						
「時間調整のための」ハチポチ						
「枯れ木に花の」アップルレーン						
「近くて遠い」ブッシュマスター						
「太鼓腹の」サマージャンボ						
「十年一日の」クロック						
「絵に描いた餅の」セッコ						
「微炭酸の」ビバレッジ						
「キミならどうする」トリゴラス						
「負うた子に教わる」オロロ						
「夜歩き」プサンゲラン						
「苔のむすまで」ブッシャリ						



■《民》のPCへの《好意》や《敵意》を記入してください

■ゲーム終了時に、《民》の《好意》や《敵意》の合計値が、自国の国力の最大値を超えている場合、自国の国力の最大値と等しくなるように、それぞれの《好意》や《敵意》を減少して、数値を調整してください

国民名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名	PC名
「雨垂れ石をうがつ」モモ						
「女三人寄れば姦しい」ルル、リリ、ララ						
「国中で一番の」ヌリーチン						
「ぬばたまの闇に燦爛と」フォルナクス						
「微笑みの爆弾」マリィ						
「汝の敵を罰せよ」アリエル						
「上手の小糸の」クロスステッチ						
「ウサギ追いし」ポニー						
「天国と地獄の」クリーマ						
「真綿で首を絞める」スリーブ						
「欲しがりません」スカイレモン						
「火花を散らす」グラインダ						
「角を出す」ドリームジャンボ						
「柳に風の」リネン						
「高嶺の花を望む」ダイナ						
「悪女の深情け」アネモネ						
「雲をかすみの」トレインコール						
「話し上手は聞き上手の」エヴァーグリーン						
「子の心親知らずの」レプトン						
「笑う門には福来る」マーサ						
「鶯鳴かせたこともある」マリアージュ						
「老い木に花咲く」ガルテン夫妻						
「年寄りの冷や水」ペリエ						
「長いものには巻かれろの」スベスベ						
「食べられちゃうの」ナンキチ 「食べちゃうの」ニーミ						